ಜನಪದ ಆಟಗಳು

ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ

ಜನಪದ ಆಟಗಳು

(ಸಂಶೋಧನ ಲೇಖನಗಳು)

ಪ್ರಧಾನ ಸಂಪಾದಕ
ಡಾ. ಎಸ್.ಕೆ. ಕರೀಂಖಾನ್

ಸಂಪಾದಕ
ಡಾ. ಬಿ.ಎ. ವಿವೇಕ ರೈ

ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಸಂಪಾದಕ
ಹಿ.ಚಿ. ಬೋರಲಿಂಗಯ್ಯ

ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ

JANAPADA ATAGALU - A collection of Essays on Folk games published by Karnataka Janapada and Yakshagana Academy Bangalore - 560 002. Chief Editor : Dr. S. K. Kareem Khan, Editor: Dr. B. A. Vivek Rai, Managing Editor : Hi. Chi. Boralingaiah pages 108+VII

ಬೆಲೆ : ಹತ್ತು ರೂಪಾಯಿಗಳು

ಹಕ್ಕುಗಳನ್ನು ಕಾದಿರಿಸಲಾಗಿದೆ

ಪ್ರಕಾಶಕರು:
ರಿಜಿಸ್ಟ್ರಾರ್
ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ
೧೩/೩, ಕೆನರಾ ಫೈನಾನ್ಸ್ ಕಟ್ಟಡ,
ನೃಪತುಂಗ ರಸ್ತೆ, ಬೆಂಗಳೂರು – ೫೬೦ ೦೦೨.

ಮುದ್ರಕರು :
ರಶ್ಮಿ ಟೈಪೋಸೆಟ್
ಸುದಾಮನಗರ, ಬೆಂಗಳೂರು

ಪ್ರಧಾನ ಸಂಪಾದಕರ ಮಾತು

ಜಾನಪದ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ, ಜನಪದ ಕಲೆಗಳ ಸಂರಕ್ಷಣೆ ಸಾಹಿತ್ಯವನ್ನು ಸುಭದ್ರಗೊಳಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಕರ್ನಾಟಕದ ಗಿರಿಜನರ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಜೀವನ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ದಾಖಲಾತಿಗೊಳಿಸುವುದು ಮುಂತಾದ ವಿಶೇಷ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಹಮ್ಮಿಕೊಂಡು ಮುನ್ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಅಕಾಡೆಮಿ ಈ ದಿಸೆಯಲ್ಲಿ ಸರ್ಕಾರ, ಸಾರ್ವಜನಿಕರು ಮತ್ತು ಸಹೃದಯರ ಸಹಕಾರ ಕೋರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಕಟಣೆ, ಕಲಾ ಸಂರಕ್ಷಣೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಗತಿಪರವಾದ ಯಾವುದೇ ವಿಚಾರದಲ್ಲಾಗಲೀ ಆಸಕ್ತರು ಸಲಹೆ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುವ ಮೂಲಕ ಅಕಾಡೆಮಿಯ ಜೊತೆಗೆ ಇರಬೇಕೆಂಬುದು ನನ್ನ ಕಳಕಳಿಯ ಮನವಿ.

ಈ ವರ್ಷ ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಹಾಗೂ ಬೆಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳ ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗಗಳು ಹಾಗೂ ಅಕಾಡೆಮಿಯ ಸಂಯುಕ್ತ ಆಶ್ರಯದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ವಿಚಾರಸಂಕಿರಣಗಳಲ್ಲಿ ಮಂಡಿತವಾದ ಪ್ರಬಂಧಗಳನ್ನು ಕಲೆ ಹಾಕಿ ಮೂರು ಗ್ರಂಥಗಳನ್ನು ಹೊರತರಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಗ್ರಂಥ ಮಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸಿದ್ದ ವಿಚಾರಸಂಕಿರಣದ ಸಂಶೋಧನಾ ಪ್ರಬಂಧಗಳ ಸಂಕಲನ. ಇದನ್ನು ಡಾ. ಬಿ.ಎ. ವಿವೇಕ ರೈ ಅವರು ಅಪಾರ ಶ್ರದ್ಧೆಯಿಂದ ಸಂಪಾದಿಸಿಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಅವರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಪುಸ್ತಕ ಹೊರಬರುವಲ್ಲಿ ಶ್ರಮಿಸಿದ ಹಿ.ಚಿ. ಬೋರಲಿಂಗಯ್ಯ ಅವರಿಗೆ ನನ್ನ ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು.

ಡಾ. ಎಸ್.ಕೆ. ಕರೀಂಖಾನ್

ಅಧ್ಯಕ್ಷರು

ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ

ಪ್ರಸ್ತಾವನೆ

ಮಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗವು ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿಯ ಸಹಯೋಗದೊಂದಿಗೆ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಆವರಣ ಮಂಗಳ ಗಂಗೋತ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಜನವರಿ 19 ಮತ್ತು 20, 1990ರಂದು 'ಜನಪದ ಆಟಗಳು ವಿಚಾರ ಸಂಕಿರಣ ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನ' ಎಂಬ ವಿಶಿಷ್ಟ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ನಡೆಸಿತು. ಮಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಕುಲಪತಿಯವರಾದ ಪ್ರೊ. ಎಂ.ಐ. ಸವದತ್ತಿಯವರು ಕರಾವಳಿಯ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟವಾದ ಚೆನ್ನೆಮಣೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಜನಪದೀಯವಾಗಿ ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಉದ್ಘಾಟಿಸಿದರು. ಇದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲೇ ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿ 'ಕಣ್ಣಾ ಮುಚ್ಚೇ ಕಾಡೇಗೂಡೇ....' ಎನ್ನುವ ಶಿಶುಹಾಡನ್ನು ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ ಹಾಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಜಗತ್ತಿಗೆ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಆಧುನಿಕ ಜನಪದ ವರ್ಗ ಕಣ್ಣು ತೆರೆಯಿತು.

ಉದ್ಘಾಟನಾ ಭಾಷಣದಲ್ಲಿ ಕುಲಪತಿ ಪ್ರೊ. ಎಂ.ಐ. ಸವದತ್ತಿಯವರು 'ಜಾನಪದದ ಬಗ್ಗೆ ಆಧುನಿಕರಾದ ನಾವು ತಾಳುತ್ತಿರುವ ಆಸಕ್ತಿ ನಮ್ಮ ಸ್ವಂತಿಕೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಪ್ರಯತ್ನವೆಂದು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿದರು. ಕಲಾ ಶ್ರೀಮಂತಿಕೆ ಮತ್ತು ಸ್ವಂತಿಕೆಯ ಸಂಬಂಧಗಳು ಜಾನಪದ ಜಗತ್ತನ್ನು ಹೇಗೆ ರೂಪಿಸುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಕುರಿತು ಮುಖ್ಯವಾದ ಮಾತುಗಳನ್ನು ಆಡಿದರು. ಉದ್ಘಾಟನಾ ಸಮಾರಂಭದ ಅಧ್ಯಕ್ಷತೆಯನ್ನು ವಹಿಸಿದ್ದ ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು ಇದರ ರಿಜಿಸ್ಟ್ರಾರ್ ಆದ ಶ್ರೀ ಹಿ.ಚಿ. ಬೋರಲಿಂಗಯ್ಯನವರು ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಅಕಾಡೆಮಿ ಜಾನಪದದ ಉಳಿವು ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಗಾಗಿ ನಡೆಸುತ್ತಿರುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿದರು. ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಾದ ಡಾ. ಬಿ.ಎ. ವಿವೇಕ ರೈ ಅವರು ಸ್ವಾಗತಿಸಿದ ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗದ ಡಾ. ಚಿನ್ನಪ್ಪ ಗೌಡರು ನಿರ್ವಹಿಸಿ ವಂದನೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು.

ವಿಚಾರಸಂಕಿರಣದ ಮೊದಲನೆ ಗೋಷ್ಠಿಯಲ್ಲಿ ಡಾ. ಅಂಬಳಿಕೆ ಹಿರಿಯಣ್ಣ ಅವರು 'ಜನಪದ ಆಟಗಳು – ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ' ಎಂಬ ವಿಷಯದ ಕುರಿತೂ, ಶ್ರೀಮತಿ ಶಾಂತಿ ನಾಯಕ ಅವರು 'ಜನಪದ ಆಟಗಳು – ಸಮಾಜ ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಅಧ್ಯಯನ' ಎಂಬ ವಿಷಯದ ಕುರಿತೂ ಪ್ರಬಂಧವನ್ನು ಮಂಡಿಸಿದರು. ಡಾ. ಕೆ. ಸುಬ್ರಹ್ಮಣ್ಯ ಭಟ್ ಅವರು ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿರು.

ಎರಡನೆ ಗೋಷ್ಠಿಯಲ್ಲಿ 'ಜನಪದ ಆಟಗಳು – ಆಚರಣೆ ಮತ್ತು ವಿಧಿ ಕ್ರಿಯೆಗಳು' ಎಂಬುದರ ಕುರಿತು ಡಾ. ತೀ.ನಂ. ಶಂಕರನಾರಾಯಣ ಅವರು ಪ್ರಬಂಧ ಮಂಡಿಸಿದರೆ, ಶ್ರೀಮತಿ ಸಬಿಹಾ ಅವರು ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿದರು.

ಗೋಷ್ಠಿ ಮೂರರಲ್ಲಿ ಶ್ರೀ ಎಸ್.ಎ. ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ ಅವರು 'ಜನಪದ ಆಟಗಳು – ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧಯ್ಯನ'ದ ಕುರಿತೂ, ಡಾ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು

'ಜನಪದ ಆಟಗಳು – ತತ್ತ್ವವಾದ ಮತ್ತು ಸಾಂಕೇತಿಕತೆ' ಎಂಬ ವಿಷಯದ ಕುರಿತೂ, ಡಾ. ದೇವೇಂದ್ರಕುಮಾರ ಹಕಾರಿ ಅವರು 'ಜನಪದ ಆಟಗಳು – ಸಮೂಹ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ' ಎಂಬ ವಿಷಯದ ಕುರಿತೂ ಪ್ರಬಂಧಗಳನ್ನು ಮಂಡಿಸಿದರು. ಡಾ. ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆ ಅವರು ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ನಿರ್ವಹಣೆ ಮಾಡಿದರು.

ಶ್ರೀ ಏರ್ಯ ಲಕ್ಷ್ಮೀನಾರಾಯಣ ಆಳ್ವ ಅವರು ಸಮಾರೋಪ ಭಾಷಣವನ್ನು ಮಾಡಿದರು. ಬಿ. ಶಿವರಾಮ ಶೆಟ್ಟಿ ಅವರು ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ನಿರ್ವಹಿಸಿದರು.

ಈ ಎರಡೂ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಕರಾವಳಿ ಕರ್ನಾಟಕದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಲಾಗಿತ್ತು. ಮಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು, ಅಸೈಗೋಳಿ ವಿದ್ಯೋದಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಯ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಕೊಣಾಜೆಯ ಕುಡುಬಿ ಸೇವಾ ಸಂಘದ ಸದಸ್ಯರು ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಮತ್ತು ವೈವಿಧ್ಯ ಮಯವಾದ ಒಳಾಂಗಣ ಮತ್ತು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿ ತೋರಿಸಿದರು. (ಆಟಗಳ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಅನುಬಂಧದಲ್ಲಿ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ.)

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಅನೇಕ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಗುಣಗಳನ್ನು ಉಳ್ಳವುಗಳು ಆಗಿರುವಂತೆಯೇ ಕೆಲವು ವಿಶಿಷ್ಟ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಸ್ಥಳ, ಕಾಲ, ವಯಸ್ಸು, ಲಿಂಗ ಇವುಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಆಟಗಳ ರಚನೆಗಳು ರೂಪಿತವಾಗುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಸಾಮೂಹಿಕತೆಯ ಅಂಶವು ಜಾತಿ, ಮತ, ಧರ್ಮಗಳ ಪ್ರತ್ಯೇಕತೆಯನ್ನು ಅಲ್ಲಗಳೆದು ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಸಹಜವಾಗಿ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪುನರುಜ್ಜೀವನಗೊಳ್ಳಬೇಕೇ ಎನ್ನುವುದು ಜಾನಪದ ವಿಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಾತ್ವಿಕವಾದ ಪ್ರಶ್ನೆ. ಇದು ಕೇವಲ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪ್ರಕಾರಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದುದಲ್ಲ. ಜನಪದ ಆಟದ ರಚನೆಗಳು ಆಧುನಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲೂ ಹೇಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗಬಹುದು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅವುಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ತಾತ್ತ್ವಿಕ ಚರ್ಚೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳ ಮೂಲಕ ಮಾತ್ರ ಸಾಧ್ಯ. ಅಂತಹ ಸಾಧ್ಯತೆಯ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಹೆಜ್ಜೆಯನ್ನು ಈ ವಿಚಾರ ಸಂಕಿರಣ / ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡಿದೆ ಎನ್ನುವ ಅಭಿಪ್ರಾಯವನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡವರೆಲ್ಲರೂ ತಾಳಿದ್ದಾರೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ರಚನೆಯ ಕೆಲವು ಲಕ್ಷಣಗಳು ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅನ್ವಯಗೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಟಗಳ ಸಂದರ್ಭ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಹೆಚ್ಚು ಉಪಯುಕ್ತವೆನಿಸುತ್ತವೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. 'ಅನುಕರಣ' ಅಂತಹ ಒಂದು ಮಾದರಿ, 'ಸ್ಪರ್ಧೆ' ಇನ್ನೊಂದು ಮಾದರಿ. 'ಕಾರ್ಯತಂತ್ರ ಅಥವಾ ವ್ಯೂಹ ರಚನೆ' ಮತ್ತೊಂದು ಮಾದರಿ. 'ಆಕಸ್ಮಿಕ'ದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಇನ್ನೊಂದು ಮಾದರಿ. ಹೀಗೆ ಬದುಕಿನ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ಆಟಗಳ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದರ್ಥದಲ್ಲಿ ಬದುಕನ್ನು ನಡೆಸಲು ಕಲಿಯುವ ಆರಂಭದ ಪಾಠಗಳಂತಿವೆ ಈ ಜನಪದ ಆಟಗಳು. ಆದರೆ ಇಂಥ ಪಾಠಗಳಲ್ಲಿ ಮಾನಸಿಕ ನಿರ್ಬಂಧ ಇಲ್ಲ, ಒತ್ತಡ ಇಲ್ಲ. ಇವು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ

ಹರಹಿನಲ್ಲಿ ಬದುಕನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೇ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಕೊಡುತ್ತವೆ. ದೇಹ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸು ಎಲ್ಲೋ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಅನ್ನಿಸದೆ ಒಂದುಗೂಡಿ ಸುಖ ಮತ್ತು ತಿಳಿವಳಿಕೆಯನ್ನು ಕೊಡುವ ಒಂದು ಅದ್ಭುತ ಜಾನಪದ ಪ್ರಕಾರ ಜನಪದ ಆಟಗಳು.

ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೇ ಈ ವಿಚಾರ ಸಂಕಿರಣದ ಪ್ರಬಂಧಗಳು ಇಲ್ಲಿ ಒಂದುಗೂಡಿ ಸಂಕಲನ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತಿರುವುದು ಬಹಳ ಸಂತೋಷದ ಸಂಗತಿ. ಈ ವಿಚಾರ ಸಂಕಿರಣದ ಸ್ವಾಗತ ಭಾಷಣದಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಲೇಖನಗಳ ಸಂಕಲನದ ಪ್ರಕಟಣೆಯ ಆಲೋಚನೆಯನ್ನು ನಾನು ಮಾರಿದಾಗ ಜಾನಪದ ಅಕಾಡೆಮಿಯ ರಿಜಿಸ್ಟ್ರಾರ್ ಅವರು ಜಾನಪದ ವಿದ್ವಾಂಸರೇ ಆಗಿರುವುದರಿಂದ ಅದನ್ನು ಕೊಂಡುಕೊಂಡರು ಮತ್ತು ಅದರ ಫಲವಾಗಿ ಈ ಸಂಕಲನ ಇಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ಹಾಗೂ ಇಷ್ಟು ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾಗಿ ಹೊರಬರುತ್ತಿದೆ. ಡಾ. ಕರೀಂಖಾನ್, ರಿಜಿಸ್ಟ್ರಾರ್ ಹಿ.ಚಿ. ಬೋರಲಿಂಗಯ್ಯ ಮತ್ತು ಅಕಾಡೆಮಿಯ ಸರ್ವ ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗದ ಪರವಾಗಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಸ್ಮರಿಸುತ್ತೇನೆ. ತಮ್ಮ ಕ್ಷೇತ್ರ ಕಾರ್ಯ ಮತ್ತು ಸಂಶೋಧನೆಗಳ ಫಲವಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ವಿಶಿಷ್ಟ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಿಂದ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಿ, ಮೌಲಿಕ ಪ್ರಬಂಧಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ಈ ಸಂಕಲನದಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟಿಸಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಟ್ಟ ಎಲ್ಲ ಲೇಖಕಿ / ಲೇಖಕರನ್ನು ವಿಶೇಷ ಕೃತಜ್ಞತೆಯಿಂದ ಸ್ಮರಿಸುತ್ತೇನೆ. ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗದ ಅಧ್ಯಾಪಕರು, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಮತ್ತು ಸಂಶೋಧನಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಈ ವಿಚಾರಸಂಕಿರಣದ ಯಶಸ್ಸಿಗೆ ಕಾರಣರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಅಂತರ್ ಶಿಸ್ತಿನ ಅಧ್ಯಯನವೊಂದು ಗ್ರಂಥ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟಗೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವುದು ಇದು ಮೊದಲನೆಯ ಬಾರಿ. ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಅಂತರ್ ಶಿಸ್ತೀಯ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಈ ಗ್ರಂಥವು ಹೊಸ ಚಾಲನೆಯನ್ನು ಕೊಡುತ್ತದೆ ಎಂದು ಆಶಿಸುತ್ತೇನೆ.

ಡಾ. ಬಿ.ಎ. ವಿವೇಕ ರೈ

ಪರಿವಿಡಿ

ಪುಟ

ಜನಪದ ಆಟಗಳು : ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ
ಡಾ. ಅಂಬಳಿಕೆ ಹಿರಿಯಣ್ಣ 1

ಜನಪದ ಆಟಗಳು : ಒಂದು ಸಮಾಜ ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಅಧ್ಯಯನ
ಶಾಂತಿ ನಾಯಕ 29

ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ
ಡಾ. ತೀ.ನಂ. ಶಂಕರನಾರಾಯಣ 42

ಜನಪದ ಆಟಗಳು : ಮನೋ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ
ಎಸ್.ಎ. ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ 53

ದೇಶೀಯವಾದ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಆಟಗಳು
(ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೊಂದು ಹೊಸ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನದ ಪ್ರಯತ್ನ)
ಡಾ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ 72

ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಒಂದು ಟಿಪ್ಪಣಿ
ಡಾ. ದೇವೇಂದ್ರ ಕುಮಾರ ಹಕಾರಿ 90

ಜನಪದ ಆಟಗಳು: ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ

ಡಾ. ಅಂಬಳಿಕೆ ಹಿರಿಯಣ್ಣ

ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು ವಿಷಯದ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸುವಾಗ ಮೊದಲು ಅದನ್ನು ಅದರ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಿಂದ ನೋಡುವುದು ರೂಢಿ. ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿ ವಸ್ತು ವಿಷಯದ ಪರಾಮರ್ಶೆ ನಡೆಸುವಾಗ ಅದರ ಭೌಗೋಳಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಗಮನಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಕ್ರಮ. ಹೀಗೆ ಚಾರಿತ್ರಿಕ–ಭೌಗೋಳಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ವಿಷಯದ ಪರಿಶೀಲನೆ ನಡೆಸುವುದರಿಂದ ಅದರ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ ಮತ್ತು ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು. ಇಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸುವುದೆಂದರೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಕರ್ನಾಟಕದ ಆಟಗಳ ಇತಿಹಾಸ ಮತ್ತು ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಸಾಕ್ಷ್ಯಾಧಾರಗಳಿಂದ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುವುದೇ ಆಗಿದೆ.

ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನವನ್ನು ಗಂಭೀರವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಿರುವ ಇಂದಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲೂ ಜಾನಪದವನ್ನು ಎಲ್ಲ ಕಾಲದ ಎಲ್ಲ ಜನರ ಸಮಸ್ತ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ವಿಷಯ ಎಂದು ಎಷ್ಟೇ ಬಲವಾಗಿ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದರೂ ಅದು ಹಳೆಯದು; ಪ್ರಾಚೀನ ಮಾನವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಉಳಿಕೆ ಎನ್ನುವ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಪಂಥದ ವಿದ್ವಾಂಸರ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳನ್ನು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ತಳ್ಳಿಹಾಕಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಮನುಕುಲದಷ್ಟೇ ಹಳೆಯದು ಎಂದು ಜಾನಪದದ ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿಷ್ಠಾಪಿಸಬಯಸುವ ಆಧುನಿಕರ ದೃಷ್ಟಿಕೋನವೂ ಮೊದಲಿನದಕ್ಕಿಂತ ತೀರ ಭಿನ್ನವಾದುದೇನೂ ಅಲ್ಲ. ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಪ್ರಾಚೀನ ಮಾನವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅವಶೇಷವಾಗಿ ನೋಡುವುದು ಕೂಡ ಅಂಥ ಒಂದು ದೃಷ್ಟಿಕೋನವೇ. ಹಾಗೆ ನೋಡಿದರೆ ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಸಮಸ್ತ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೂ ಪ್ರಾಚೀನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅವಶೇಷಗಳೇ ಆಗಿವೆ.

ಆಧುನಿಕರು ಜಾನಪದವನ್ನು ಹಿಂದಿನಂತೆ ಇವತ್ತು ಕೂಡ ಕೇವಲ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಅಧ್ಯಯನ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಸಿಸುವುದು ಯುಕ್ತವಲ್ಲ; ಬದಲಾಗಿ ಅದನ್ನು ಅಂತರಶಿಸ್ತೀಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಮಗ್ರ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಪರಿಭಾವಿಸುವ ಆಗತ್ಯವಿದೆ ಎಂದು ಒತ್ತಿ ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ವಸ್ತು ವಿಷಯದ ಮಾನಸಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ–ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ

ಅಂತಃಸತ್ವವನ್ನು ಗುರುತಿಸದೆ, ಸಮಗ್ರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಅದರ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸದೆ ಕೇವಲ ವಿಷಯದ ಮೂಲ ಮತ್ತು ಪ್ರಸರಣದ ಬಗೆಗೆ ತಲೆ ಕೆಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅರ್ಥ ಹೀನವೆಂದೂ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. 'one can speak about orgion of any phenomenon only after that phenomenon has been described'[1] ಎಂಬ ಪ್ರಾಪ್ ಅವರ ವಿಚಾರಧಾರೆ ಇಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖನೀಯ. ಯಾವುದೇ ಘಟನೆಯ ಮೂಲ ಹುಡುಕುವ ಮೊದಲು ಅದನ್ನು ವರ್ಣಿಸಬೇಕು ಎಂದು ಅವರು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ವಸ್ತು ವಿಷಯದ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಪರಿಶೀಲನೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ನಿರರ್ಥಕ ಎಂದು ಅವರು ಸಾರಾಸಗಟಾಗಿ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯನ್ನು ತಳ್ಳಿಹಾಕಿಲ್ಲ. ವಿಷಯದ ಸ್ಪಷ್ಟ ಗ್ರಹಿಕೆಗೆ, ಅರ್ಥೈಸುವಿಕೆಗೆ ಚಾರಿತ್ರಿಕತೆಯ ಕೊಡುಗೆಯೂ ಅಪೇಕ್ಷಣೀಯವಾದ್ದರಿಂದ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ಸಮರ್ಥನೀಯ.

* * * *

ಪರಂಪರಾಗತ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಮನೆಯ ಒಳಗೆ ಮತ್ತು ಹೊರಗೆ ಆಡಲಾಗುವ ಯಾವುದೇ ಗುಂಪಿನ ಜನತೆಯ ಆಟಗಳೇ ಜನಪದ ಆಟಗಳು. ಎಲ್ಲ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಎಲ್ಲ ಕಾಲದಲ್ಲೂ, ಎಲ್ಲ ಜನರಲ್ಲೂ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದುದರಿಂದಲೇ ಆಯಾ ಕಾಲದ ಕವಿಗಳು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಳನ್ನಷ್ಟೇ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಕವಿಗಳು ತಮ್ಮ ಕಾವ್ಯ ರಚನೆಗೆ ಬಳಸಿಕೊಂಡ ಮೂಲ ಆಕರಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡ ಆಟಗಳನ್ನೇ ಯಥಾವತ್ತಾಗಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿರುವ ನಿದರ್ಶನಗಳೂ ಇವೆ.[2] ಪ್ರಾಚೀನ ಕವಿಗಳು ತಮ್ಮ ಆಶ್ರಯದಾತರು ಮತ್ತು ಲೋಕದ ಪಂಡಿತರನ್ನು ಮೆಚ್ಚಿಸಬೇಕಾದ ಅನಿವಾರ್ಯ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಜನಪದ ಜೀವನ ಚಿತ್ರಣಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯ ನೀಡದಿದ್ದುದು ಸರ್ವವಿಧಿತ. ಆದರೂ ಕವಿಗಳು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಕಾವ್ಯ ರಚನೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ ಕನ್ನಡ ಸಮಾಜದ ಬದುಕನ್ನು ಉಪೇಕ್ಷಿಸಲಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದರಿಂದಾಗಿ ವಿರಳವಾಗಿಯಾದರೂ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಉಲ್ಲೇಖಗಳು ಕಾಣಸಿಗುತ್ತವೆ. ಈ ಉಲ್ಲೇಖ ಅಥವಾ ವರ್ಣನೆಗಳು ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ,

೧) ಗರ್ಭಿಣಿ ಸ್ತ್ರೀ ವರ್ಣನೆ, ಬಾಲ ಲೀಲೆ ಮತ್ತು ವಸಂತೋತ್ಸವಾದಿ ಸಂತೋಷ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತವೆ.

೨) ಬಹುತೇಕ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಹೆಸರುಗಳ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಮಾತ್ರ ಇದೆ.

೩) ನಡುಗನ್ನಡ ರಚನೆಗಳಲ್ಲಿ ಇದ್ದುದರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶಕ ಆಟಗಳ ವಿಸ್ತಾರ ವರ್ಣನೆಗಳಿವೆ.

೪) ಕೆಲವು ಕವಿಗಳು ಪ್ರದರ್ಶನ ಆಟಗಳ ವರ್ಣನೆಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸಂಧಿಗಳನ್ನೇ ಮೀಸಲಿರಿಸಿದ್ದಾರೆ.

---

1. Qutoted: Jawaharalal Handoo, Current trends in folklore, Institute of Kannada Studies, Mysore 1978 P. 11
2. ಪೂರ್ವ ಪುರಾಣವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಬರೆದ ಪಂಪನೇ ಇದಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮ ಉದಾಹರಣೆ.

iii) ಶಾಸನಗಳಲ್ಲೂ ಕೆಲವು ಆಟಗಳ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಬಂದಿದ್ದು ಪ್ರದರ್ಶಕ ಪಟುಗಳಿಗೆ ದಾನದತ್ತಿ ನೀಡಿದ ವಿವರಗಳಿವೆ.

ಈ ಸಾಮಗ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಆಯಾ ಕವಿಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿದ್ದ ಆಟಗಳು, ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತಿದ್ದ ಆಟಿಕೆಗಳು, ವಸ್ತು ವಿಶೇಷಗಳು, ಕ್ವಚಿತ್ತಾಗಿ ಆಟಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳು ಹಾಗೂ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಚರಣೆ ಮತ್ತು ವಿಧಿನಿಷೇಧಗಳ ವಿವರಗಳು ಲಭ್ಯವಿರುವುದು ಸಮಾಧಾನದ ಸಂಗತಿ.

ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಕುರಿತಾದ ಅಧ್ಯಯನ ದೊಡ್ಡ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲೇ ನಡೆದಿದ್ದರೂ ಸಮಗ್ರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಪರಿಭಾವಿಸಿರುವ ಯತ್ನಗಳು ವಿರಳವೇ. ಮನೋವಿಶ್ಲೇಷಣಾತ್ಮಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ– ಒಟ್ಟನಲ್ಲಿ ಅಂತರಶಿಸ್ತೀಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ–ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಆಟಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ಆಗ ಮಾತ್ರ ಒಂದೊಂದೂ ಆಟದಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳುವ ಮಾನವ ಸ್ವಭಾವ, ನಡವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಸಲು, ಅರ್ಥೈಸಲು ಸಾಧ್ಯ.

ಆಟಗಳ ಇತಿಹಾಸ ಮತ್ತು ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ತಿಳಿಯುವ ಅವುಗಳ ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ದೃಢೀಕರಿಸುವ ಯತ್ನಕ್ಕಷ್ಟೇ ಈ ಅಧ್ಯಯನ ಸೀಮಿತ. ಕಾವ್ಯ ಶಾಸನಗಳ ಆಧಾರದಿಂದ ದೃಢಪಡುವ ಕೆಲವು ಆಟಗಳ ಪ್ರಾಚೀನತೆ, ಅವುಗಳ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ಮನುಷ್ಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯು ವಿಕಾಸ ಎಷ್ಟು ಸಾವಕಾಶ ಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಗುತ್ತಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನೂ ಶ್ರುತಪಡಿಸುತ್ತವೆ.

* * * *

ಜಾನಪದ ಒಂದು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ವಿಷಯ. ಅದು ಇಡೀ ಮಾನವ ಕುಲದ ಸಮಸ್ತ ಕಾರ್ಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವಂಥದು. ಜಾನಪದದ ಬೇರೆಲ್ಲಾ ರೂಪಗಳು ಹೇಗೆ ಸ್ಥಳೀಯ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕತೆಯನ್ನು ಮೆರೆಯುತ್ತಿವೆಯೊ ಹಾಗೆಯೇ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಗುಣವಿದೆ. ಆದುದರಿಂದ ಯಾವುದೇ ಸಾಮಾಜಿಕ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸುವಾಗ ಅವನ್ನು ಕೇವಲ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಮಿತಿಗೆ ಬಂಧಿಸಿಡದೆ ಜಾಗತಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲೂ ಅರ್ಥೈಸಬೇಕಾದುದು ಅನಿವಾರ್ಯ.

ಆಟಗಳು ಇಂದು ನಿನ್ನೆಯವಲ್ಲ. ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳು ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಗ್ರೀಸ್, ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯಾ, ಭಾರತ ಮತ್ತು ಚೀನಾಗಳಲ್ಲಿ ಐದು ಸಾವಿರ ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಇದ್ದುವೆಂಬುದಕ್ಕೆ ಪುರಾವೆಗಳಿವೆ. ಅಂದಿನ ಈಜಿಪ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಅಂಗಸಾಧನೆ, ಭಾರ ಎತ್ತುವುದು–ಎಸೆಯುವುದು, ಚೆಂಡಾಟ, ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ, ಗಾಳ ಹಾಕಿ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದವು. ಬೊಂಬೆ, ಆಟಿಗೆ ದೋಣಿ, ಗೋಲಿ, ಬುಗುರಿ, ಚೆಂಡು, ಕೆಲ ಹಲಗೆ ಆಟಗಳು ಆ ಕಾಲದಲ್ಲೇ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಾಗಿ

ರೂಪುಗೊಂಡಿದ್ದವು.[3] ಪುರಾತನ ಅಸ್ಸೀರಿಯ–ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯಾಗಳಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಕುಸ್ತಿ, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದ ಆಟಗಳು. ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಂತೂ, ಇಲಿಯಡ್ ಒಡಸ್ಸಿಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಣಿತವಾಗಿರುವಂತೆ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅತಿಥಿ ಸತ್ಕಾರಕ್ಕಾಗಿ ಏರ್ಪಡಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಧಾರ್ಮಿಕ ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ, ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕುಸ್ತಿ, ಚಕ್ರ ಎಸೆತ ಮುಂತಾದ ಪಂದ್ಯಗಳು ಏರ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುವು.

ಈಜಿಪ್ಟ್, ಗ್ರೀಸ್‌ಗಳಂತೆ ಭಾರತವೂ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರೇಮವುಳ್ಳ ದೇಶ. ಸಿಂಧೂ ನದಿ ಕಣಿವೆಯ ನಾಗರಿಕತೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನವಿತ್ತು ಎಂದು ಇತಿಹಾಸ ಮೂಲಗಳು ಹೇಳುತ್ತವೆ. ಆಗ ಪಗಡೆಯಾಟ ತೀರ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಹರಪ್ಪಾ ಮೊಹೆಂಜೊದಾರೊ ಅವಶೇಷಗಳಲ್ಲಿ ಪಗಡೆಯ ದಾಳಗಳು ಹೇರಳವಾಗಿ ದೊರೆತಿವೆ. ಅನೇಕ ಆಟಿಕೆಗಳ ಅವಶೇಷಗಳು ಲಭಿಸಿವೆ. ವೇದ–ಉಪನಿಷತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಟೆ, ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ, ಧನುರ್ವಿದ್ಯೆ, ಅಂಗಸಾಧನೆ, ಓಟ, ಈಜು ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಉಲ್ಲೇಖಗಳಿವೆ. ವೇದ ಕಾಲದ ಜನರಿಗೆ ಜೂಜು ಪ್ರಿಯವಾದ ಆಟವಾಗಿತ್ತು. ಋಗ್ವೇದದ ಕೆಲವು ಸೂತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಜೂಜುಗಾರನ ಅಳಲು ಚಿತ್ರಿತವಾಗಿದೆ.[4] ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾ ಜೀವನದ ಮತ್ತಷ್ಟು ವಿವರಗಳು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳಾದ ರಾಮಾಯಣ–ಮಹಾಭಾರತಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ರಾಮಾಯಣದಲ್ಲಿ ಧನುರ್ವಿದ್ಯೆ, ಮೃಗಯಾ ವಿನೋದ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಗಳು ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿದ್ದರೆ, ಮಹಾಭಾರತದಲ್ಲಿ ದುಷ್ಯಂತನ ಮೃಗಯಾ ವಿಹಾರ, ಭೀಮ–ಜರಾಸಂಧರ ಭೀಕರ ದ್ವಂದ್ವ ಯುದ್ಧ, ಪಗಡೆಯಾಟ ಮುಖ್ಯ ಪ್ರಸ್ತಾವಗಳು. ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಹಬ್ಬ–ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಭಾರೀ ವಿನೋದಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶ ವಿದ್ದಿತು. ವಿವಾಹ, ವಿಜಯೋತ್ಸವ ಇಂಥ ವಿಶೇಷ ದಿನಗಳನ್ನು ಜನ ಕ್ರೀಡೆ, ವಿನೋದಗಳಲ್ಲಿ ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.[5] ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಚದುರಂಗ, ಅಶ್ವಕ್ರೀಡೆ, ಗಂಜೀಫ ಮುಂತಾದವು ಇಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿ ಅನಂತರ ಪ್ರಪಂಚದಾದ್ಯಂತ ಹರಡಿಕೊಂಡವು.[6] ಅಕ್ಷಕ್ರೀಡೆ (ದ್ಯೂತ)

---

3. ನೋಡಿ: ಜ್ಞಾನಗಂಗೋತ್ರಿ, ಸಂಪುಟ ೬, ಕರ್ನಾಟಕ ಸಹಕಾರೀ ಪ್ರಕಾಶನ ಮಂದಿರ, ಬೆಂಗಳೂರು, 1973 ಪು. 2

4. ಜೂಜಿನುಪಕರಣಗಳೆ, ನಿಮ್ಮ ಗಣ ಮುಖ್ಯನಿಗೆ
ಇದಿಗೊ ಕೈ ಜೋಡಿಸಿದೆ ನಮಸ್ಕಾರ
ಜೂದಿಗಿನ್ನೆಂದಿಗೂ ಧನವನಾರ್ಜಿಸೆ ನಾನು
ಶಪಥವಿದು ಹೇಳುವೆನು ಸತ್ಯವಾಗಿ

– ಎಂ.ಎ. ಕೃಷ್ಣಸ್ವಾಮಿ ಅವರ 'ಋಗ್ವೇದ'ದಿಂದ ಉದ್ಧೃತ

5. ಜ್ಞಾನಗಂಗೋತ್ರಿ, ಪು. 10.

6. ಮೊಗಲರ ಆಳ್ವಿಕೆಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಹೊಸತೊಂದು ಆಟದ ಆಗಮನವಾಯಿತು. ಅದು ಮಧ್ಯ ಏಷ್ಯಾದ ಪೋಲೋ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇದು ಚೌಗನ್ ಎಂದು ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. ಕುಸ್ತಿ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಕವಡೆಯಾಟ– ಇವು ಮೊಗಲರ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದ ಇತರ ಆಟಗಳು. ಮರಾಠರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ಹಾಗೂ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆಯ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳು ಸರ್ವವ್ಯಾಪಿಯಾದವು. ಗದೆವರಸೆ, ಬೊತಾಟಿಕಾಳಗ ಆಗಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಮರಸಿದ್ಧತೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾದವು.

ಚೌಕಾಬಾರ ಮುಂತಾದವು ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಜನಪ್ರಿಯ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು. ಕುಸ್ತಿ, ಕುದುರೆ ಜೂಜು, ಚೆಣ್ಣಿ ಕೋಲು, ಚೆಂಡಾಟ, ದೊಂಬರಾಟ, ಕೋಳಿ, ಟಗರು, ಕೋಣ, ಆನೆ ಕಾಳಗ, ಕೋಲಾಟ, ಜಲಕ್ರೀಡೆ, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ, ಕೋಲುವರಸೆ, ಕತ್ತಿವರಸೆ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬಹಳ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಉಳಿದು ಬಂದಿವೆ. ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ, ಹವ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಪಗಡೆ, ಚದುರಂಗ, ಕವಡೆ, ಗಂಜೀಫ ಆಟಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡರೆ, ಕಾಲ ಹರಣಕ್ಕಾಗಿ, ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಚೆಂಡಾಟ, ಬುಗುರಿಯಾಟ, ಚೆಣ್ಣಿಕೋಲಾಟ ಮುಂತಾದವನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡರು. ಚೆಂಡಾಟ, ಕುಸ್ತಿ, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ, ಕುಣಿಯುವುದು, ಚೆಣ್ಣಿಕೋಲು, ಮರಕೋತಿ ಮುಂತಾದವು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ವ್ಯಾಯಾಮ, ವಿನೋದಗಳಾಗಿದ್ದವು ಎಂದು ಪ್ರವಾಸಿ ಇತ್ಸಿಂಗನು ನಿರೂಪಿಸಿದ್ದಾನೆ.[7] ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳು ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಮಣ್ಣು ಅಥವಾ ಮರದ ಗಾಡಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದುದಕ್ಕೆ ಆಧಾರಗಳಿವೆ. ಶೂದ್ರಕನ 'ಮೃಚ್ಛಕಟಿಕಾ' ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಸೂತ್ರದ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಹೋಲುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳೊಡನೆ ಆಟವಾಡುವ ಪ್ರಸಂಗವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ನೆನೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಆಗಿನ ಪುಟ್ಟಮಕ್ಕಳ ಆಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನವು ಮಣ್ಣು ಮತ್ತು ಮರದಿಂದ ಮಾಡಿದವೇ ಆಗಿದ್ದವು.

ದ್ರಾವಿಡ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲೂ ಕ್ರೀಡೆ –ವಿನೋದಗಳಿಗೆ ವಿಪುಲ ಅವಕಾಶಗಳಿದ್ದವು. ಪ್ರಾಚೀನ ತಮಿಳು ಕಾವ್ಯ 'ಶಿಲಪ್ಪದಿಕಾರಂ'ನಲ್ಲಿ ಗೂಳಿ ಕಾಳಗದ ವರ್ಣನೆಯುಂಟು. ಇಂಥ ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಯುವಕರನ್ನು ಯುವತಿಯರು ಮದುವೆಯಾಗುತ್ತಿದ್ದರು. ದೊಂಬರಾಟದವರು, ಹಾವಾಡಿಗರು, ಗಾರುಡಿಗರು ಇವರೇ ಮುಂತಾದ ಮನರಂಜಕರು ಜನತೆಗೆ ವಿನೋದ ಒದಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಗಮನಾರ್ಹ ಅಂಶವೆಂದರೆ, ದ್ರಾವಿಡರು ತಮ್ಮ ಇರುವಿಕೆಗೂ, ಹೊಟ್ಟೆ ಹೊರೆಯುವ ದುಡಿಮೆಗೂ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನದ ಅಗತ್ಯಗಳಿಗೂ ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡರು. ತಮ್ಮ ಪರಿಸರದ ಧಾರ್ಮಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಆ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿದರು. ವಯಸ್ಕ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಕಿರಿಯರನ್ನು ಅಣಿಗೊಳಿಸುವಂಥ ಆಟಗಳನ್ನು ರೂಢಿಸಿದರು.

ಆದರೂ ಜಗತ್ತಿನ ಇತರೆಡೆಗಳಂತೆ ಇಲ್ಲಿಯೂ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಏಕಪ್ರಕಾರವಾಗಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದಲಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲಲ್ಲಿನ ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಿ ನಿಷೇಧಗಳು ಸಾಮಾಜಿಕ ರೀತಿ–ರಿವಾಜುಗಳು, ರಾಜಕೀಯ ಸ್ಥಿತ್ಯಂತರಗಳು, ದುಡಿಮೆ, ವಿರಾಮಗಳ ವಿಧಾನಗಳು–ಇವನ್ನೆಲ್ಲ ಅವಲಂಬಿಸಿ ಜನ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿದರು. ಅದರಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಕೈಬಿಟ್ಟು ಹೋದವು; ಮತ್ತೆ ಕೆಲವು ರೂಪಾಂತರ ಹೊಂದಿದವು; ಕೆಲವು ಹೊಸದಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿದವು. ಎಲ್ಲ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯವಾಗುವ ಓಟ, ಈಜು ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳು ಎಲ್ಲ ತಲೆಮಾರುಗಳ ಜನಜೀವನದಲ್ಲೂ ಉಳಿದುಬಂದವು.

* * * *

---

7. ಶ್ರೀಕಂಠಶಾಸ್ತ್ರಿ, ಭಾರತೀಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿ, ಪ್ರಸಾರಾಂಗ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು 1969 ಪು. 241

ಕನ್ನಡನಾಡನ್ನು ಅನೇಕ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಅರಸೊತ್ತಿಗೆಗಳು ಆಳಿವೆ. ಕಲೆಯ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ದೊರೆತ ಕೆಲವು ಆಳ್ವಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿದ್ದವು. ಇದಕ್ಕೆ ಆಯಾ ಕಾಲದ ಕಾವ್ಯ–ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಬಂದಿರುವ ಆಟಗಳ ಉಲ್ಲೇಖಗಳೂ, ವರ್ಣನೆಗಳೂ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿವೆ. ಈ ಉಲ್ಲೇಖ, ವರ್ಣನೆಗಳು ಆಯಾ ಆಟದ ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ಅವುಗಳ ಮೂಲದ ಮೇಲೂ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಕನ್ನಡ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪಗಡೆ, ಚದುರಂಗ, ಕಂದುಕದಾಟ, ಗುಡುಗಿನಾಟ, ಅಣ್ಣೆಕಲ್ಲಾಟ, ಗಜುಗದಾಟ, ದೊಂಬರಾಟ ಮುಖ್ಯವಾದವು. ವಿರಳವಾಗಿ ಮರಗೆರಸಿ, ಪಾಂಸುಕ್ರೀಡೆ, ಕುಪ್ಪೆಕುಟ್ಟೆ ಪುಗಡಿಯಾಟ, ಕೋಲು ಕುದುರೆ, ಬಾಣಬಿರುಸಿನಾಟಗಳು ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿವೆ.

ರಾಮಾಯಣ–ಮಹಾಭಾರತಗಳಲ್ಲೇ ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿವೆ. 'ಪಗಡೆಯಾಡಿ ಪಾಂಡವರು ಕೆಟ್ಟರು' ಎಂಬ ಗಾದೆ ಮಾತೇ ಇದೆ. ಇದರಿಂದ ಮಹಾಭಾರತದ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಹಿಂದೆಯೇ ಈ ಆಟ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿತ್ತು ಎಂದು ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ. ಋಗ್ವೇದದಲ್ಲಿಯೇ ಪಗಡೆಯ ಉಲ್ಲೇಖವಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ. ವ್ಯಾಸ–ವಾಲ್ಮೀಕಿಗಳನ್ನಾಧರಿಸಿ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಕಾವ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದ ಬಹುತೇಕ ಎಲ್ಲ ಕವಿಗಳೂ ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡ ಆಟಗಳನ್ನೇ ತಮ್ಮ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಪಂಪ–ರನ್ನರೂ ಹೊರತಾಗಿಲ್ಲ. ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿರುವ ಅನೇಕ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ವರ್ಣಿಸಿ, ಕನ್ನಡ ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಮೆರಗು ನೀಡಿದವರೂ ಇದ್ದಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಕುಮಾರ ವ್ಯಾಸ, ನಯಸೇನ, ರತ್ನಾಕರವರ್ಣಿ ಮುಂತಾದವರನ್ನು ಹೆಸರಿಸಬಹುದು. ಏನೇ ಇರಲಿ, ಸದ್ಯ ಕನ್ನಡ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿತವಾಗಿರುವ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ಕನ್ನಡನಾಡಿನ ಆಟಗಳೇ ಎಂದು ತಿಳಿಯಬೇಕು.

ಪಂಪ–ರನ್ನರಲ್ಲೂ ಪಗಡೆಯಾಟದ ಪ್ರಸ್ತಾಪವಿದೆ. ಆದಿಕವಿ ಪಂಪ ತನ್ನ 'ವಿಕ್ರಮಾರ್ಜುನ ವಿಜಯ'ದಲ್ಲಿ ಅದರ ಉಲ್ಲೇಖ ಮಾಡಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ.

ನೆತ್ತಮನಾಡಿ ಭಾನುಮತಿ ಸೋಲ್ತೊಡೆ ಸೋಲಮನೀವುದೆಂದು ಕಾದುತ್ತಿರೆ
ಲಂಬಣಂಪಱಿಯೆ ಮುತ್ತಿನ ಕೇಡನೆ ನೋಡಿ ನೋಡಿ ಬಳ್ಕುತ್ತಿರೆ (ಪಂಪ ಭಾ. ೯–೬೯)

– ನೆತ್ತದಾಟ ಅರಸುಮನೆಗಳ ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿತ್ತೆಂದೂ, ಬೇಸರ ನೀಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಆಟವೆಂದೂ, ಸ್ತ್ರೀ–ಪುರುಷರು ಕೂಡಿ ಆಡಬಹುದಾಗಿದ್ದ ಆಟವೆಂದೂ ಊಹಿಸಬಹುದು.

ರನ್ನ ಕವಿಯ 'ಅಜಿತ ತೀರ್ಥಂಕರ ಪುರಾಣ ತಿಲಕಂ' ಕಾವ್ಯದಲ್ಲೂ ನೆತ್ತ ಮತ್ತು ಚದುರಂಗದಾಟಗಳ ಉಲ್ಲೇಖಗಳಿವೆ:

ತ್ರಿದಶಕುಮಾರರ್ ನೆತ್ತದ
ಚದುರಂಗದ ಮುಟ್ಟನಷ್ಟಿಯುಂ ಮರವಟ್ಟಂ
ಪದಪೊದವೆಸಗ್ಗದಿಂ ತಂ
ದು ತಂದು ಕೆಲಗೆಲದೊಳಾಡುವರ್ ಜಿನಪತಿಯಾ

(ಅಜಿತ ಪು. ೫–೪೦)

ಕವಿ ಚಂದ್ರರಾಜ[8] (ಸು. 1025), ವಿರೂಪಾಕ್ಷ ಪಂಡಿತ [9] (ಸು. 1584)ರ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಪಗಡೆಯಾಟದ ಉಲ್ಲೇಖಗಳಿದ್ದು, ಆಟದ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯನ್ನು ಎತ್ತಿ ಹೇಳುತ್ತವೆ. ಪಗಡೆಯಾಟ ಕನ್ನಡ ನಾಡಿನಲ್ಲಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಮತ್ತು ಇತಿಹಾಸದ ಎಲ್ಲ ಕಾಲಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿತ್ತು ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷ್ಯಾಧಾರಗಳು ದೊರೆತಿವೆ.[10] ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿಯೇ ಪ್ರಾಚೀನ ಲಿಖಿತವೆನಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ವೇದಗಳಲ್ಲಿ ಚತುಷ್ಷಷ್ಟಿ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಹೇಳುವಾಗ ಪಗಡೆಯಾಟವನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಹೇಳಲಾಗಿದೆ. ಇದು ಪಗಡೆಯಾಟದ ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಪಗಡೆಯಾಟ ಅನಿಷ್ಟಕಾರಕ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಇದ್ದರೂ ಅದು ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟವಾಗಿತ್ತು. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಅದು ಅರಸುಗಳಿಗೆ ಪ್ರಿಯವಾದ ಆಟವಾಗಿತ್ತು. ಅರಮನೆಗೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡಂತೆ ಜೂಜಾಟದ ಭವನಗಳೇ ಇದ್ದುದನ್ನು ಇತಿಹಾಸದ ಮೂಲಗಳು ದೃಢೀಕರಿಸುತ್ತವೆ. ಪಗಡೆ ಒಂದು ಬಗೆಯ ವಾಳದ ಆಟವಾದ್ದರಿಂದ ಅದನ್ನು ಹಿಂದೆ 'ಅಕ್ಷಕ್ರೀಡೆ' ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದುದಾಗಿ ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ.[11]

ಚದುರಂಗ, ರಾಜ, ಮಂತ್ರಿ, ಆನೆ, ಕುದುರೆ, ಒಂಟೆ, ಕಾಲಾಳುಗಳೆಂಬ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅರುವತ್ತನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳ ಪಟದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಆಟ. ಆದಿಕವಿ ಪಂಪನಲ್ಲಿ ಚದುರಂಗದ ಹೆಸರಿನ ಉಲ್ಲೇಖದೊಂದಿಗೆ ಅದನ್ನು ಆಡಲು ಬಳಸುವ ಮಣೆಯ ಪ್ರಸ್ತಾಪವೂ ಬಂದಿದೆ:

ನೆಲನೊಡ್ಡಿನಿಂದ ಚತುರಂಗಮುಮೊರ್ಮೊದಲೆ ನಡುಗಿದುದು
ಕೂಡಿದ ಚದುರಂಗದ ಮಣೆಯ ನಲ್ಲಿದಂತ ತಪ್ಪಿನೆಗಂ

(ಪಂಪ ಭಾ. ೧೧–೭೦)

ಕವಿ ಚಂದ್ರರಾಜ, ವಿರೂಪಾಕ್ಷ ಪಂಡಿತ, ಬಸವಣ್ಣ,[12] ತಿರುಮಲಾರ್ಯ[13] ಮತ್ತು ಆಂಡಯ್ಯರ ರಚನೆಗಳಲ್ಲೂ ಚದುರಂಗದ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಬಂದಿದ್ದು, ಪಂಪನ ಕಾಲಾ ನಂತರವೂ ಈ ಆಟ ಕನ್ನಡನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದುದನ್ನು ದೃಢೀಕರಿಸುತ್ತವೆ.

ಚದುರಂಗದಾಟವನ್ನು ಆಡುವ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಕುರಿತು ಆಂಡಯ್ಯ ಹೇಳಿರುವ ಮಾತು ಇಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖನೀಯ:

'ಚದುರಂಗಕಾ ರ.... ಬೀಣೆಗಾ ರಾಗರ ಮೆನೆ ಪೆಂಪು ಸೊಂಪನೊಳಕೊಂಡೆ
ಸೆದಿರ್ಪುವು ಸೂಳೆಗೇರಿಗಳ್.....' (ಕಬ್ಬಿಕಾ – ೪೨)

---

8. 'ಚದುರಂಗದ ನೆತ್ತದ ಗೌರವದ ಗೊಟ್ಟುಗುಱಿಯುಂ ಮುಟ್ಟಂ ಮನೆಯೊಳ್ ಪದೆದಿರಿಸುಗೆ....'

(ಮದನ ತಿಲಕ ೧೦–೨೦)

9. 'ಆಡುವ ಪಗಡೆ ಲೆತ್ತ ಚದುರಂಗಗಳಂ ಬಿಸುಟ್ಟು....' (ಚೆನ್ನಬಸವಪುರಾಣ ೧–೨೮)

10. ನೋಡಿ: ಸುಶೀಲ ಹೊನ್ನೇಗೌಡ (ಸಂ.) ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ರಾಗೌ ಅವರ ಮುನ್ನುಡಿ. ಪು. 10

11. ಜ್ಞಾನಗಂಗೋತ್ರಿ, ಪು. 391

12. 'ಸರಿಸದ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿಯು ಹೋದರೆ ಚದುರಂಗದ ಮೇಲೆ ಮಸಿಯ ತೋಱಿದ' (ಬಸವ–೭೨೪)

13. 'ಸಮನಿಸುತೊರ್ಮೆ ನೆತ್ತ ಚದುರಂಗದ ಚಾತುರಿಯಿಂದವೊರ್ಮೆವಿ'

(ತಿರುಮಲಾರ್ಯ, ಚಿಕ್ಕದೇವರಾಜವಿಜಯಂ ೫–೧೫೯)

– ಕವಿ ಆಂಡಯ್ಯನಿಗೆ ಚದುರಂಗಕಾರರ ಬಗೆಗೆ ಗೌರವವಿರಲಿಲ್ಲ. ಅವನು ಈ ಆಟ ಸೂಳೆಗೇರಿಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿದ್ದುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದಾನೆ. ಆದರೆ ತಿರುಮಲಾರ್ಯನು ಈ ಆಟದ ಚಾತುರ್ಯವನ್ನು ಮೆಚ್ಚಿಕೊಂಡಿದ್ದು ಸ್ವಾರಸ್ಯದ ಅಂಶವಾಗಿದೆ. ಏನೇ ಇರಲಿ ಪಗಡೆ, ಚದುರಂಗದಾಟಗಳು ಹಿಂದಿನಿಂದ ಬಂದ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಳಾಗಿದ್ದರೂ ಅವು ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಜನರ ವ್ಯರ್ಥ ಕಾಲಹರಣಕ್ಕೆ, ಸಂಪತ್ತಿನ ನಾಶಕ್ಕೆ ಎಡೆಕೊಟ್ಟು ಜನರನ್ನು ಹಾಳುಮಾಡುತ್ತಿದ್ದವು ಎಂಬ ಭಾವನೆಗಳೂ ವ್ಯಕ್ತಗೊಂಡಿರುವುದುಂಟು: "ಲೆತ್ತ ಪಗಡೆ ಚದುರಂಗದಾಟದೊಳೆ ಹೊತ್ತು ಕಳೆಯುತಲಿದ್ದೆ, ನಿತ್ಯ ನಿತ್ಯ ಈ ಪರಿ ಆಯುಷ್ಯವ ವ್ಯರ್ಥ ಕಳೆಯುತಲಿದ್ದೆ ರೊಣ್ಯ" (ಕನಕದಾಸರ ಕೀರ್ತನೆಗಳು). ಇದೇ ಭಾವನೆ ಕನಕದಾಸರ 'ಮೋಹನ ತರಂಗಿಣಿ' (೨೦–೨೫) ಮತ್ತು ಲಕ್ಷ್ಮೀಶನ 'ಜೈಮಿನಿ ಭಾರತ' (೬–೩೯)ದಲ್ಲೂ ವ್ಯಕ್ತಗೊಂಡಿದೆ. ನಂಜುಂಡ ಕವಿಯ 'ರಾಮನಾಥ ಚರಿತೆ'ಯಲ್ಲಿನ 'ವಿತ್ತ ನಾಶನ ಮಾಡುವ ಜೂದುಗಾರರ ಮೊತ್ತಮಿದುಗದು ಮನೆಮನೆಗೆ' ಎಂಬ ಮಾತೂ ಮೇಲಿನ ಭಾವನೆಯನ್ನೇ ಹೊಂದಿದೆ.

ಪಗಡೆಯ ಹಾಸನ್ನು ನೆನಪಿಸುವ 'ನೆತ್ತದ ಹಲಗೆ' 'ಪಾಸಂಗಿ' ಮುಂತಾದ ಪ್ರಯೋಗಗಳು ಕುಮಾರವ್ಯಾಸ ಭಾರತ (ದ್ರೋಣಪರ್ವ ೧೩–೨೧, ೩೩–೫೦) ಜೈಮಿನಿ ಭಾರತ (೬–೩೧) ಬಸವಪುರಾಣ (೪೩–೪, ೧೧, ೧೩) ಭರತೇಶ ವೈಭವ (೩೦–೬೨) ಸರ್ವಜ್ಞನ ವಚನಗಳು (೩೪೪) – ಮುಂತಾದೆಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ. ನಾನಾ ಬಣ್ಣದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಚತುರತೆಯಿಂದ ನಡೆಸುತ್ತಾ ವಿರೋಧಿಯನ್ನು ಹಣ್ಣು ಮಾಡುವ ಜಾಣ್ಮೆ ತೆರಕಣಾಂಬಿ ಬೊಮ್ಮರಸನ (ಸು. ೧೪೮೫) 'ಸನತ್ಕುಮಾರ ಚರಿತೆ'ಯಲ್ಲಿ (೧೫–೫೧, ೫೨) ಚಿತ್ರವತ್ತಾಗಿ ಬಂದಿದೆ. ಕುಮಾರವ್ಯಾಸ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ತಮಗೆ ಗೆಲುವು ದೊರೆಯಲೆಂದು ನಂಬಿದ ದೈವಗಳಿಗೆ ಹರಕೆ ಹೊತ್ತುಕೊಳ್ಳುವ ಸಂಪ್ರದಾಯವನ್ನು ಬಣ್ಣಿಸಲಾಗಿದೆ (ಸಭಾಪರ್ವ ೧೩–೨೧).

ಪಗಡೆ, ಚದುರಂಗದಾಟಗಳು ರಾಜರಿಗೆ ತುಂಬ ಪ್ರಿಯವಾದ ಆಟಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಕೃಷ್ಣದೇವರಾಯನು ತನ್ನ ಆಸ್ಥಾನ ಕವಿ ನಂದಿ ತಿಮ್ಮಣ್ಣನಿಗೆ ಅವನ ಪಗಡೆಯಾಟವನ್ನು ಮೆಚ್ಚಿ ಒಂದು ಅಗ್ರಹಾರವನ್ನೇ ದಾನ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದುಂಟು.[14] ರಾಜಕುಮಾರರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹೊತ್ತುಕಳೆಯಲು ಆಡುತ್ತಿದ್ದುದು ಸಾಮಾನ್ಯ. ನಂಜುಂಡ ಕವಿಯು ರಾಮನಾಥನು ಹೊತ್ತು ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದ ನಾನಾ ರೀತಿಗಳನ್ನು ಬಣ್ಣಿಸುತ್ತಾ ಈ ಬಗೆಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಿತ್ರಣ ಗಮನಾರ್ಹವಾಗಿದೆ: 'ನೆತ್ತ ಪಗಡೆ ಬಲು ಜೂದಿನಿಂದ.... ಪೊತ್ತುಗಳೆದನಾ ರಾಜಕುಮಾರ' (೨೮–೩)

ಚದುರಂಗದಾಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಕವಿಗಳು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುವ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಜನಸಾಮಾನ್ಯರ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಹೇಳುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಆಟದ ಬಗೆಗೆ ತಮ್ಮ ನಿಲುವನ್ನೂ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿರುವುದುಂಟು. ವಾಸ್ತವಿಕವಾಗಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಶ್ರೇಷ್ಠ

---

14. ಶ್ರೀಕಂಠಯ್ಯ ಕೆ. ವಿಜಯನಗರ ಕಾಲದ ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಜನಜೀವನ ಚಿತ್ರ, ಮೈಸೂರು, 1983, ಪು. 495.

ಯಾವುದು ಉತ್ತಮವಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಣಯಿಸುವುದು ಕಷ್ಟವಾದರೂ ರತ್ನಾಕರನು 'ಚದುರಂಗ' ಹಾಗೂ 'ಟೊಳ್ಳುಗವಡೆ'ಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಹೀಗೆ ಹೇಳಿದ್ದಾನೆ: 'ಜಾಣ ಜಾಣೆಯರ ಆಟವೆಂಬುದು ಚದುರಂಗದಾಟದಂತಿಹುದು ಬದಗರ ಲೀಲೆಯಹುದು ಟೊಳ್ಳುಗವಡೆಯ ಗೆದರ್ವ ಸೋಗಳೆಯಾಟದಂತೆ' (ಭವೈ ೧೦–೧೩)

ಕನಕದಾಸರ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ನೆತ್ತ ಪಗಡೆ, ಚದುರಂಗದಾಟಗಳಷ್ಟೇ ಜೂಜಿನ ಆಟಗಳಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಬಾಳೆಹಣ್ಣಿನ ಜೂಜು, ಕಬ್ಬಿನ ಜೂಜು, ಕಬ್ಬನ್ನು ಗುದ್ದಿ ಒಡೆ ಜೂಜುಗಳೂ ಇದ್ದ[illegible] ಬಾಣಾಸುರನ ಶೋಣಿತಪುರದ ವರ್ಣನೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅವರು ಹೇಳಿರುವ ಮಾತುಗಳು ಕು[illegible]ಹಲಕರವಾಗಿವೆ:

'ನಾರಿಕೇಳ ಫ[illegible] ಕಟ್ಟಿ ತೂಗಿ ಬೀಳಲಿಬಿದು ಕೊಲುವಂತೆ

ತೆಂಗಿನಕಾಯ ಹೋಳ ಮಾಡಿದರು ಜೂದಿನಲಿ (ಮೋ.ತ. ೨೦–೨೦, ೨೪)

ಕುಂದಣ ನವರತ್ನ ಖಚಿತ ಚೌಭಾರಿಯ ಮುಂದಣ ಸಾಲ್ದಸೆಗಳಲಿ

ಛಪ್ಪನ್ನ ದೇಶದ ಜನವೃಂದ ಜೂದಿನ ವಿಷಯದಲಿ ಸಂದಣಿಸುದೊಂದೇ (ಅಲ್ಲೇ ೨೦–೨೦)

ಇಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ; ಲೆತ್ತ ಪಗಡೆ, ರಾಯ ಬೊಗರಿ, ಸಲೊಲ್ಲೆಹ, ಬಾರುಗತ್ತ, ಒಪ್ಪಿ, ಸರಿ–ಬೆಸ ಮೊದಲಾದ ಜೂಜಿನಾಟಗಳನ್ನಾಡಿ ವಿತ್ತನಾಶ ಮಾಡುವ ಜೂದುಗಾರರು ಅಲ್ಲಿ ಮನಮನೆಗೂ ಇದ್ದರೆಂದು ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ. (ಅಲ್ಲೇ ೨೦–೨೫). ಆದರೂ ಇದು ಬುದ್ಧಿಯ ಆಟ. ಆಟಗಾರನ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ, ಸಮಗ್ರ ದೃಷ್ಟಿ ಏಕಾಗ್ರತೆಗಳು ಅವನ ಗೆಲುವಿಗೆ ಹಾದಿ ಮಾಡಿ ಕೊಡುವ ಸತ್ಯವನ್ನು ಯಾವ ಕವಿಯೂ ಅಲ್ಲಗಳೆದಿಲ್ಲ. ಬೇರೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯಂತೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಅದೃಷ್ಟದ ಕೈವಾಡವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಅದೃಷ್ಟದ ಮೇಲೆ ಪಣ ಒಡ್ಡಿ ಆಟವಾಡುವ ರೀತಿ ಆಶ್ಚರ್ಯವನ್ನುಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಚದುರಂಗದ ಮೂಲ ಕುರಿತಂತೆ ಜಿಜ್ಞಾಸೆ ನಡೆಸಿರುವ ವಿದ್ವಾಂಸರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ ಇದು ಆರನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲೇ ಪರ್ಷಿಯಾಕ್ಕೆ ಹಬ್ಬಿತ್ತು. ಪರ್ಷಿಯಾವನ್ನು ಅರಬರು ಗೆದ್ದಾಗ ಅರಬ್ ಜಗತ್ತಿಗೆ ಅದು ಸಾಗಿತು. ಮುಂದೆ ಐರೋಪ್ಯ ಲೋಕಕ್ಕೆ ಅದು ಪಯಣ ಮಾಡಿತು. ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳ ಕೊಡುಗೆಯಿಂದ ಮೈದುಂಬಿಕೊಂಡು ಚದುರಂಗ, ಈಗ ಒಂದು ಪರಿಷ್ಕೃತ ಆಟವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿದೆ.[15]

ಪಗಡೆ ಚದುರಂಗದಾಟಗಳಂತೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಕವಿ–ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಗೊಂಡಿರುವ ಉಳಿಸೆಂಡು, ಪೊಡಸೆಂಡು, ಬಟ್ಟು, ಮರಗೆರಸಿ, ಸಾಂಪುಕ್ರೀಡೆಗಳೂ, ಗಮನಾರ್ಹವಾದವು.

---

15. 'ಚದುರಂಗದ ಕಾಯಿಚೂರುಗಳು ಮೆಸೊಪೊಟೋಮಿಯಾ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅವಶೇಷಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತವೆಂದು ಹೇಳಲಾಗಿದೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳನ್ನೂ ಚದುರಂಗವೆಂದೇ ಕರೆಯಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅದರ ಸ್ವರೂಪ ಕಾಲದಿಂದ ಕಾಲಕ್ಕೆ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾಗಿದೆ ಎಂಬುದಂತೂ ನಿಜ. ಅದರ ಮೂಲ ವಿಧಾನ ಮರೆಯಾಗಿ ಸಾಧನ ಮಾತ್ರ ಉಳಿದುಬರುತ್ತಾ ಇಂದಿನ ಚದುರಂಗದ ನಿಯಮದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಮುರಯ್ ಎಂಬ ಲೇಖಕ ಚದುರಂಗವನ್ನು ಖಿಷ್ವಾದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆದಿದ್ದಾನೆ. ಇದು ಇಂಡಿಯಾದಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಗಿ ಅಲ್ಲಿಂದ ಪರ್ಷಿಯಾಕ್ಕೆ, ಆಮೇಲೆ ಅರಬ್ಬರಿಗೆ ಹೋಗಿರಬೇಕೆಂದು ಅವನೇ ತಿಳಿಸಿದ್ದಾನೆ. ಅರಬ್ಬರಿಂದ ಯೂರೋಪಿಗೆ ಪ್ರಯಾಣ ಬೆಳೆಸಿರಬೇಕು. ಈಗ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ಕಡೆಯೂ ಇದನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ'.
— ರಾಗೌ, ಪೂರ್ವೋಕ್ತ ಪು. 11.

ಚೆಂಡನ್ನು ಬಚ್ಚಿಟ್ಟು ಆಡುವ ಆಟವೇ ಉಳಿಸೆಂಡು. ಈ ಆಟದ ಮೊದಲ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಶಿವ ಕೋತ್ಯಾಚಾರ್ಯನ 'ವಡ್ಡಾರಾಧನೆ'ಯಲ್ಲಿ ಬಂದಿದೆ: '...ನಂದನ ವನದೊಳಿರ್ವರು ಮುಳಿಸೆಂ(ಡ ನಾ)ಡುತ್ತಿ(ರ) ಲೋಕ(ನ) ವಿದ್ಯೆಯ ನೀತ ಕಲ್ತನಪ್ಪುದರಿಂದೆಲ್ಲಿಯುಳಿದೊಡಂ ಕಾಣಲಾಗದು...' (ವಡ್ಡಾರಾ. ೧೨೯–೫) [16] – ಇಲ್ಲಿ ಉಳಿಸೆಂಡನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಕೂಡಿ ಆಡುವ ಸಂಗತಿ ಮಾತ್ರ ಇದೆ. ಬಾಕಿ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲ.

ಕವಿಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಾಲ ಲೀಲೆಗಳನ್ನು ವರ್ಣಿಸುವಾಗ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ವರ್ಣಿಸುವುದು ರೂಢಿ. ಆದಿಕವಿ ಪಂಪನು ಆ ಮೇಲ್ಪಂಕ್ತಿಯನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸಿದ್ದಾನೆ.

ಒಡನಾಡಿಯು ಮೊಡನೋದಿಯು
ಮೊಡವಳೆದುಂ ಗುಳ್ಳೆಗೊಟ್ಟು ಬಟ್ಟುಳಿಸೆಂಡು
ಪೊಡೆಸೆಂಡೆಂಬಿವ ನಾಡು
ತ್ತೊಡವಳೆದರ್ ತಮ್ಮೊಳೆಳಸೆ ತಂತಂಗೆಡೆಗಳ್

(ಕಂ. ಪಂಪ ಭಾ. ೨–೩೦)

ಪಂಪನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಉಳಿಸೆಂಡು, ಬಟ್ಟು, ಪೊಡೆಸೆಂಡಿನಾಟಗಳು ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದವು ಎನ್ನಲು ಮೇಲಿನ ಕಂದಪದ್ಯವೇ ಸಾಕ್ಷಿ. ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಹಲವು ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂಬುದರ ಹೊರತು ಬೇರೇನೂ ವಿವರಗಳು ಇಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಗೊಂಡಿರುವ ಪೊಡೆಸೆಂಡು (ಇದನ್ನು 'ಸಿಕ್ಕಿದೋರಿಗೆ ಸೀರುಂಡೆ' ಎಂದೂ ಕರೆಯುವುದು ರೂಢಿ) ಇಂದಿಗೂ ಮಲೆನಾಡ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಉಳಿದುಬಂದಿರುವ ಅದೇ ಹೆಸರಿನ ಆಟವೇ ಆಗಿದೆ ಎಂದು ಕೆ. ಶ್ರೀಕಂಠ ಅವರು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ್ದಾರೆ. [17] ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಪೇರಿಸಿಟ್ಟು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ದಾಳಿ ಮಾಡುವುದೇ ಲಗ್ಗ ಚೆಂಡು ಅಥವಾ ಪೊಡೆಸೆಂಡು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಗೆಬಗೆಯಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ ಎನ್ನಲು ಈ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗಳೇ ಸಾಕ್ಷಿ.

ಒಂದರ ಮೋಲೊಂದು ಬಿಲ್ಲೆಯನಿಟ್ಟು ಆಡುವ ಆಟವೇ ಬಟ್ಟಿನಾಟ. ಇದರ ಪ್ರಸ್ತಾಪ 'ವಡ್ಡಾರಾಧನೆ' ಮತ್ತು 'ಪಂಪಭಾರತ' – ಎರಡರಲ್ಲೂ ಬಂದಿದ್ದು ಒಂಬತ್ತನೆಯ ಶತಮಾನಕ್ಕೂ ಮೊದಲೇ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದ ಸಾಮಾನ್ಯರ ಆಟ ಎನ್ನಬಹುದು. ವಡ್ಡಾರಾಧನೆಯಲ್ಲಿ ಬಟ್ಟು ಅಥವಾ ಬಿಲ್ಲೆಯಾಟದ ಉಲ್ಲೇಖ ಹೀಗೆ ಬಂದಿದೆ: 'ಮಾಗೆಗಳ್ವೆ ರಸು ಪೊಱ ವೊ:: ಲೊಳ್ ಬಟ್ಟಾಡುತಿರೆ ಭದ್ರ ಬಾಹುವಂಬ ಮಾಣಿಯೊಂದು ಬಟ್ಟಿನ ಮೇಗೆ ಪದಿನಾಲ್ಕು ಬಟ್ಟನೊಂದೊಂದ ಮೇಗೋಳಿಯೊಳಿಟ್ಟಾಡುತ್ತಿರ್ಪನ್ನೆಗಂ' (ವಡ್ಡಾರಾ. ೬–೨೩, ೨೪, ೨೫) – ಇಲ್ಲಿ ಆಟದ ಒಂದೆರಡು ಲಕ್ಷಣಗಳ ವಿವರವೂ ಬಂದಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ. ಬಟ್ಟಾಟ ಊರ ಹೊರವಲಯದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಒಂದು ಕೂಟ ಆಟ. ಇದರಲ್ಲಿ ಹದಿನಾಲ್ಕು ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದಿಟ್ಟು ಆಡಲಾಗುವುದು.

---

16. ವಡ್ಡಾರಾಧನೆ. ಸಂ.ಡಿ.ಎಲ್. ನರಸಿಂಹಾಚಾರ್, ಶಾರದಾಮಂದಿರ, ಮೈಸೂರು–4, 1970, ಪು. 129
17. ಚುಂಚನಗಿರಿ, ನೆನಹಿನ ಸಂಚಿಕೆ, ಮೂರನೆಯ ಜಾನಪದ ಸಮ್ಮೇಳನ, ನಾಗಮಂಗಲ, 1971, ಪು. 138.

ಆದಿಕವಿ ಪಂಪನಲ್ಲಿ 'ಮರಗೆರಸಿ' ಆಟದ ಪ್ರಸ್ತಾಪವೂ ಇದೆ. ಪ್ರಸ್ತಾಪ ವಚನದಲ್ಲಿದೆ. 'ವ. ಅಂತಾ ಕೂಸುಗಳ್ ಕೂಸಾಟವಾಡುತ್ತಿರ್ದೊಂದು ದಿವಸಂ ಮರಗೆರಸಿ ಯಾಡಲೆಂದು ಮುಂದ ತಮ್ಮ ಪಗೆ ಪರ್ವುವಂತೆ ಪನ್ನಿರ್ಮತ್ತರ್ ಪರ್ವಿದಾಲದ ಮರದ ಮೊದಲ್ಗೆ ಬಂದು ಭೀಮನಂ ಮಣಿ ಮಾಡಿ ಕೋಲನೀಡಾಡಿ ಪಲವು ಸೂಱಾಡಿ....'

(ಪಂಪ ಭಾ. ದ್ವಿತೀಯ ಆಶ್ವಾಸ, 1973, ಪು. ೪೫)

– ಇಲ್ಲಿ ಭೀಮನನ್ನು ಕಳ್ಳನನ್ನಾಗಿಸಿ 'ಮರಕೋತಿ'ಯಾಡುವ ಸ್ವಾರಸ್ಯಪೂರ್ಣ ವರ್ಣನೆ ಇದೆ. ಮರಕೋತಿ ಒಂದು ಅಪ್ಪಟ ದೇಶೀಯ ಆಟ. ಮರದಲ್ಲಿ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಆಡುವ ಆಟ. ಹಲವು ಕೊಂಬೆಗಳಿರುವ ಒಂದು ಮರವನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಲಾಗುವುದು. ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಕಳ್ಳ. ಉಳಿದವರು ಮರ ಹತ್ತುತ್ತಾರೆ. ಮರದ ಕೆಳಗೆ ಒಂದು ವೃತ್ತಾಕಾರ ಬರೆದು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಅದರಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಮೇಲಿನ ವಚನದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟದ ಬಹುತೇಕ ವಿವರಗಳು ನಿರೂಪಿತವಾಗಿವೆ. ಕುಮಾರವ್ಯಾಸ ಭಾರತದಲ್ಲೂ ಈ ಆಟದ ಉಲ್ಲೇಖವಿದ್ದು ಇಂಥದೇ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿತವಾಗಿದೆ.

ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಕೂಸಾಟ ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದಾದ 'ಪಾಂಸುಕ್ರೀಡೆ' ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳು ಧೂಳು ಅಥವಾ ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟ. ಕೃಷ್ಣ ಮಣ್ಣಾಡುವ ಚಿತ್ರ ವನ್ನು ರುದ್ರಭಟ್ಟ (ಕಾಲ ಸು. 1140) ತನ್ನ 'ಜಗನ್ನಾಥ ವಿಜಯಂ'ನಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ತಂದಿದ್ದಾನೆ.

ಆಡುತ್ತುಂ ಸಹಪಾಂಸು
ಕ್ರೀಡಿತರೊಳ್ ಕೃಷ್ಣನಬ್ಬ ಮಣ್ಣಂ ತಿಂದಂ
ನೋಡೆಂದು ಹಳಧರಂ ಪಿಸು
ಣಾಡಲ್ ಕೇಳ್ದೂರ್ಮೆ ಗೋಪಿ ಸೆಳೆವಿಡಿದೂಲವಿಂ (೩–೬೨)

ಜನಸಾಮಾನ್ಯರ ಬದುಕು ಮತ್ತು ಜನತೆಯೊಡನೆ ನಿಕಟ ಸಂಪರ್ಕ ಹೊಂದಿದ್ದ ದಾಸರು ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪ್ರಸ್ತಾಪದಲ್ಲಿ ಮೇಲುಗೈ ಸಾಧಿಸಿದ್ದಾರೆ. ದಾಸರ ಗೋಲಿ, ಕವಡೆ, ಕಲ್ಲಾಟ ಮುಂತಾದವು ಎಲ್ಲ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದವು ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಆ ಸಂಬಂಧವಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಕಾಲದ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲೂ ಬಂದಿರುವ ಚಿತ್ರಣಗಳೇ ಆಧಾರ. ಪುರಂದರದಾಸರು ಕೃಷ್ಣನ ಬಾಲ ಲೀಲೆಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತಾ 'ಪರಿಪರಿ ಗಜುಗದಾಟ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಗಡ ಗೆರೆಯ ದಾಟುವ ಆಟವು' ಎಂದು ವರ್ಣಿಸಿ ಜನ ಸಾಮಾನ್ಯರಲ್ಲಿ ಬಹು ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಗಜುಗದಾಟ, ಗೆರೆದಾಟುವ ಆಟಗಳು ಜನಪ್ರಿಯ ವಾಗಿದ್ದುದನ್ನು ದೃಢಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. 'ಗಜುಗವನಾಡುತಲಿರ್ದನು ನಮ್ಮ ರಂಗ' ಎಂಬ ಅವರದೇ ಮತ್ತೊಂದು ಕೀರ್ತನೆಯೂ ಇಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಾರ್ಹವಾದುದು.[18] ದಾಸರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕೋಲಾಟವೂ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿತ್ತು ಎನ್ನಲು ಕೆಳಗಿನ ಕೀರ್ತನೆ ಪುಷ್ಟಿ ದೊರಕಿಸುತ್ತದೆ:

---

18. ನೋಡಿ: ಪುರಂದರ ಸಾಹಿತ್ಯ ದರ್ಶನ, ಭಾಗ ೧, ಪು. 91.

ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಜನಗಳ ಕೂಟ ಮ
ತ್ತಲ್ಲಲ್ಲಿ ಬ್ರಾಹ್ಮಣರೂಟ
ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದ ಕೋಲಾಟ ಮ
ತ್ತಲ್ಲಿಂದ ಊರಿಗೆ ಊಟ [19]

ದೊಂಬರಾಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಾಗುವ ಒಂದು 'ಲಾಗ' ಪ್ರಸ್ತಾಪವೂ ಪುರಂದರ ದಾಸರ ಕೀರ್ತನೆಯಲ್ಲಿದೆ :

ಡಂಭಕ ಭಕ್ತಿಗೆ ಮೆಚ್ಚಿಕೊಂಡನು ಕೃಷ್ಣ
ಡೊಂಬಲಾಗವ ಹಾಕಿ ಡೊಂಡೊಂಡೆ ಹೊರಳಿದರಿಲ್ಲ [20]

ಪ್ರಸನ್ನ ವೆಂಕಟದಾಸರಂತೂ ಸಾಮಾನ್ಯರ ಅನೇಕ ಆಟಗಳ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನೇ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ:

ಚಿಣ್ಣೆ ಪೊಂಬಗರ್ಚೆಂಡು ಗುಸು ಗುಸು ಕುದು ಹಚ್ಚೆ
ಅಣ್ಣಿಕಲ್ಲು ಹಳ್ಳ ಗಜಗ ಘಲ್ಲೆ
ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಳೆ ಮರನೇರಾಟ ನೀರಾಟ
ಸಣ್ಣರೊಳಾಡಿ ಸೋಲಿಪೆನೆಂಬ ತವಕದಿ [21]

ಚಿಣ್ಣೆ, ಚೆಂಡು, ಅಣ್ಣಿಕಲ್ಲು, ಹಳ್ಳು, ಗಜಗ, ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಮರನೇರಾಟ, ನೀರಾಟ ಇವೇ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳ ಹೆಸರುಗಳು ಇಲ್ಲಿವೆ.

ಹುಡುಗರು ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಕುದುರೆಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ತಮ್ಮ ಕಾಲುಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕುದುರೆಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಂತೆ ಆಡುವ ಆಟ ಕೋಲು ಕುದುರೆ. ತುಂಬ ಸರಳವಾದ ಆಟ ಇದು. ಇದನ್ನು ಜಗನ್ನಾಥ ದಾಸರು ಒಂದು ಕೀರ್ತನೆಯಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದ್ದಾರೆ:

'ಕೋಲು ಕುದುರೆಯ ಮಾಡಿ ಆಡುವ ಬಾಲಕರ ತೆರನಂತೆ' [22]

ಗೋವಾ, ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವ ಪುಗಡಿ ಆಟದ ಪ್ರಸ್ತಾಪವೂ ಕೀರ್ತನೆಗಳಲ್ಲಿದೆ. ಕೊಂಕಣ ಸೀಮೆಯ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿರುವ ಕನ್ನಡಿಗರಲ್ಲಿ ಪುಗಡಿಯಾಟ ಇಂದಿಗೂ ಉಳಿದು ಬಂದಿರುವುದರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಕೀರ್ತನೆ ಕುತೂಹಲಕರವಾಗಿದೆ:

ಪಗಡಿ ಕುಚದ ಬಾಲೆಯರು ಪುಗಡಿ ಹಾಕಿ ರೆನ್ನ ಮುಂದೆ
ತೆಗೆದುಕೊಡುವೆ ನಿಮ್ಮ ವಸ್ತ್ರ ಬಗೆ ಬಗೆಯಿಂದ
ನಗೆಗೇಡು ಆದೆವು ನಾವು ಜಗದಿ ನೋಡೀ ಫಲವಿದೆಂದು
ಪುಗಡಿ ಹಾಕಿದೆವೆ ಪುಗಡಿ ಫೀ ಫೀಯೆಂದು ನೋಡು [23]

---

19. ಅಲ್ಲೇ ಪು. 272
20. ಅಲ್ಲೇ ಪು. 398
21. ಶ್ರೀ ಪ್ರಸನ್ನವೆಂಕಟ ದಾಸರ ಕೃತಿಗಳು, ಸಂ. ಟಿ.ಎನ್. ನಾಗರತ್ನ, ಕಅಸಂ, 1987, ಪು. 14
22. ನೋಡಿ: ಹರಿಕಥಾಮೃತಸಾರ ಭಾಗ 2, ಪು. 926.
23. ಕನಕದಾಸರ ಭಕ್ತಿಗೀತೆಗಳು, ಸಂ.ಬೆಟಗೇರಿ ಕೃಷ್ಣ ಶರ್ಮಾ, 1865, ಪು. ೧೩೦

– ಮನಮೋಹಕ ಆಟವಾಗಿರುವ ಇದನ್ನು ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕ ಭಾಗದಲ್ಲಿ 'ಬಗಾಟ ಬಗರಿ' ಆಟ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ನಂಜುಂಡ ಕವಿ ಮತ್ತು ಲಕ್ಷ್ಮೀಶ ತಮ್ಮ ರಚನೆಗಳಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ. ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗಿಯರು ಎದುರು–ಬದುರು ಕುಳಿತು ಆಡುವ ಅಣ್ಣೆಕಲ್ಲಾಟವನ್ನು ನಂಜುಂಡ ಕವಿ 'ಹೆಣ್ಣು ಕಂಡರಿಯದರಣ್ಯವಾಸಿಗಳ ತಂದಣ್ಣೆ ಕಲ್ಲಾಡಿ ತೋರಿಸುವೆನು' ಎಂದು (ರಾಚ ೨–೩) ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದ್ದಾನೆ. ಈ ಆಟದ ಉಲ್ಲೇಖ ಲಕ್ಷ್ಮೀಶನ ಜೈಮಿನಿ ಭಾರತದಲ್ಲೂ (೨೧–೧೨, ೨೮–೪) ಬಂದಿದೆ. ಬೀದಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಸಿಕ್ಕ ಸಾಲಿಗ್ರಾಮವನ್ನು ಚಂದ್ರಹಾಸನು ಗೋಲಿ ಗುಂಡೆಂದು ತಿಳಿದು ಗೋಲಿಯಾಟವಾಡುವ ಪರಿಯನ್ನು ಲಕ್ಷ್ಮೀಶ ಚಂದ್ರಹಾಸನ ಕತೆಯಲ್ಲಿ ವರ್ಣಿಸಿರುವುದೂ ಇಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖನಾರ್ಹ.[24] ಕವಿಗಳು ತಮ್ಮ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳನ್ನೂ ಕಂಡು ಅವುಗಳಿಂದ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಗೋಲಿ, ಗಜ್ಜುಗ, ಧೂಳಾಟ ಎಂದು ಅವನ್ನು ಉಪೇಕ್ಷಿಸದೆ ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಂದರ್ಭೋಚಿತವಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಿ ಆ ಕಾಲದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟಿರುವುದು ಸ್ತುತ್ಯಾರ್ಹ.

ಅಪ್ಪಟ ದೇಶೀಯ ಕವಿ ಎಂದೇ ಖ್ಯಾತನಾಗಿರುವ ಕುಮಾರವ್ಯಾಸ ಜನಪದ ಜೀವನವನ್ನು ಬದುಕಿ ಅದನ್ನೇ ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಪಡಿಮೂಡಿಸಿದ ಕವಿ. ಅವನು ತನ್ನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳನ್ನು ಕಂಡಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಆ ಆಟಗಳು ಅವನ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಸೂರೆಗೊಂಡಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಅವನ ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಆಟಗಳ ಸಹಜ ಚಿತ್ರಗಳು ಮೂಡಿಬಂದಿವೆ. ಕೌರವ ಪಾಂಡವರ ಬಾಲ್ಯವನ್ನು ವರ್ಣಿಸುತ್ತ ಕವಿ ಹೆಸರಿಸಿರುವ ಆಟಗಳು ಇಂದಿಗೂ ಉಳಿದುಬಂದಿರುವ ಜನಪದ ಆಟಗಳೇ ಆಗಿವೆ:

ಕೇಳು ಜನಮೇಜಯ ಮಹೀಪತಿ
ಬಾಲಕರು ನೂರಾರು ಮೆರೆದರು
ಬಾಲ ಕೇಳೀ ವ್ಯಸನಿಗಳು ಹೊರವಳಯದಲಿ ಪುರದ
ಆಳಿನೇರಿಕೆ ಹಿಡಿಗವಡೆ ಗುರಿ
ಯಾಳು ಚೆಂಡಿನ ಹೊಣಕೆ ಚಿಣಿ ಕೋ
ಲಾಳು ಗೊತ್ತಿನ ದಂಡೆಯನೆ ನಾನಾ ವಿನೋದದಲಿ

(ಆದಿ ೬–೧)

ಗುಡುಗು ಗುತ್ತಿನ ಚೆಂಡು ಗುಮ್ಮನ
ಬಡಿನ ಕತ್ತಲೆ ಗುದ್ದುಗಂಬದ
ಗಡಣೆ ಕಣ್ಣುಚ್ಚಸ ಗವರಿ ಹರಿಹಲಗೆ ನಿಡುಗವಣೆ
ಕೆಡಹು ಕುಟ್ಟಿಗ ನಾದಿಯಾದವ

---

24. ನೋಡಿ: ವಾಮನಬೇಂದ್ರೆ, ಲಕ್ಷ್ಮೀಶನ ಜೈಮಿನಿ ಭಾರತ, ಗೀತಾ ಬುಕ್ ಹೌಸ್, ಮೈಸೂರು, 1979, ಪು. 152.

ಗಡ ವಿನೋದದಲಾಡಿದರು ಪಂ
ಗಡದಲ್ಲೈವರು ನೂರ್ವರಿವರಿತ್ತಂಡವೊಂದಾಗಿ

(ಆದಿ ೬-೨)

ಇಲ್ಲಿ ಹೆಸರಿಸಿರುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಬಹುದು: ಆಳಿನೇರಿಕೆ, ಹಿಗವಡ, ಗುರಿಯಾಳು, ಚೆಂಡಿನ ಹೊಣಕೆ, ಚಿಣಿಕೋಲು, ಆಳುಗೊತ್ತಿನ ದಂಡೆ, ಗುಡುಗು, ಗುತ್ತಿನ ಚೆಂಡು, ಗುಮ್ಮನ ಬಡಿವ ಕತ್ತಲೆ, ಗುದ್ದುಗಂಬದ ಗಡಣ, ಕಣ್ಣುಚ್ಚು, ಅಸಗವರಿ, ಹರಿಹಲಗೆ, ನಿಡುಗವಣ, ಕೆಡಹು, ಕುಟ್ಟುಗ – ಈ ಎಲ್ಲವೂ ಇಂದಿಗೂ ಕನ್ನಡನಾಡಿನ ಸಾಮಾನ್ಯರ ಆಟಗಳು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಬೌದ್ಧಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಜೊತೆಗೆ ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೂ ಮಹತ್ವ ನೀಡಲಾಗಿತ್ತು. ಆಟ–ಪಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಶ್ರಮವಹಿಸಿ ಮೇಲ್ಮೆ ತೋರಿಸಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು ಎನ್ನಲು ಮೇಲೆ ಹೆಸರಿಸಿದ ಆಟಗಳೇ ಆಧಾರ. 'ಆಳಿನೇರಿಕೆ'ಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ತೋಳುಗಳನ್ನೇರಿ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಥದೇ ಜೋಡಿಯೊಡನೆ ಎಳೆದಾಡಿ ನೆಲಕ್ಕುರುಳಿಸುವಂತೆ ಯತ್ನಿಸುವುದು ಕ್ರಮ. ಗುದ್ದಾಡುತ್ತ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಕೆಡಹುವುದು ಕೆಡಹುಕುಟ್ಟಗ. ಓಡುವ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಸಿದ್ಧ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವುದೇ 'ಗುರಿಯಾಳು ಚೆಂಡಿನ ಹೊಣಕೆ'. 'ಗುತ್ತಿನ ಚೆಂಡು' ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಅಡಗಿಸಿಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಪತ್ತೆ ಮಾಡಿ ಅದರಿಂದ ವಿರೋಧಿ ಗುಂಪಿನವರನ್ನು ಸದೆಬಡಿಯುವುದು ನಿಯಮ. 'ಗುಮ್ಮನ ಬಡಿವ ಕತ್ತಲೆಗುದ್ದು' ಎಂದರೆ ಅಡಗತ್ತ ಲ ಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಗುದ್ದಿ ಅಡಗಿ ಕುಳಿತು ಒಬ್ಬರು ಇನ್ನೊಬ್ಬರನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು. ಗೊತ್ತಾದೆಡೆಯಿಂದ ಗುಡುಗುಡು ಎಂದು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಉಸಿರುಕಟ್ಟಿ ಉಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾ ಓಡುವ ಆಟವೇ 'ಗುಡುಗು'; ಈಗಿನ ಕಬಡಿ. ಕವಡೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಆಡುವ ಆಟ 'ಹಿಡಿಗವಡೆ'. 'ಗಂಬದ ಗಡಣ'ಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಒಂದೊಂದು ಕಂಬವನ್ನು ತಮ್ಮದವ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಓಡುತ್ತ ಕಂಬಗಳನ್ನು ಅದಲುಬದಲು ಮಾಡುವಾಗ 'ಕಳ್ಳಿ' ಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಕಳ್ಳಿಯಾಗುತ್ತಾಳೆ. "ಮರಳ ರಾಶಿಯ ಮೇಲೆ ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಗುರಿಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಮುಟ್ಟಲು ಯತ್ನಿಸುವ ಆಟವೇ 'ಹಾರುಗುಪ್ಪೆ'. ದಂಡೆಯ ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ತೆಗೆಯುವ ಸಾಮು ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಾಮು ತೆಗೆದವನೇ ಜಯಶಾಲಿ''.[25]

ಕುಮಾರವ್ಯಾಸನ ಅನಂತರ ಕೃತಿರಚನೆ ಮಾಡಿದ ಕವಿಗಳಲ್ಲೂ ಅವನು ಹೆಸರಿಸಿರುವ ಆಟಗಳ ಪ್ರಸ್ತಾಪವಿರುವುದು ಕುತೂಹಲಕರ ಅಂಶವಾಗಿದೆ. ಸಿದ್ಧಲಿಂಗಸ್ವಾಮಿ (ಸು. 1480) ಅವರ 'ಸಿದ್ಧೇಶ್ವರ ವಚನಗಳು' ಕೃತಿ 'ಗುಡುಗು' ಆಟದ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಮಾಡುತ್ತದೆ:

'ಗುಡುಗನಾಡುವವನು ಗೊತ್ತ ಮಱೆವನೇ ಅಯ್ಯ' (ಸಿದ್ಧೇವ ೯೨–೨೭೬)

---

25. ಜ್ಯೋತ್ಸ್ನಾ ಕಾಮತ್, ಕರ್ನಾಟಕದ ಶಿಕ್ಷಣ ಪರಂಪರೆ, ಮುಂಬಯಿ ವಿ.ವಿ. 1988, ಪು. 72

ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಚನ್ನಪ್ಪ (ಸು. 1750) ಅವರ 'ಶರಣ ಲೀಲಾಮೃತ'ದಲ್ಲೂ ಈ ಆಟದ ಉಲ್ಲೇಖ ಬಂದಿದೆ:

ಗುಡುಗನಾಡುತ ಕೆಲವರು ಪರಿಪರಿ ಹುಡುಗರೀ ಪರಿಕಾಡೊಳಾಡಲು [26] (ಶರಲೀ ೪೦೫–೭)

– ಈ ಉಲ್ಲೇಖಗಳು ಗುಡುಗು ಆಟ ಹದಿನಾಲ್ಕನೆಯ ಶತಮಾನದಿಂದೀಚೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಲು ಸಮರ್ಥನೆ ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ. ನಡುಗನ್ನಡ ಕಾಲದ ಕವಿಗಳು ಸ್ವಯಂ ಜನಪದ ಬದುಕನ್ನು ಬದುಕಿದ್ದಲ್ಲದೆ, ಜನತೆಗೆ ಎಷ್ಟು ನಿಕಟವಾಗಿದ್ದ ರೆಂಬುದನ್ನೂ ಅವು ಹೇಳುತ್ತವೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟ ಕಂದುಕ (ಚೆಂಡಾಟ) ಕ್ವಚಿತ್ತಾಗಿ ಶಾಸನಗಳಲ್ಲಿ ವಿಪುಲವಾಗಿ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟದ ಬಗೆಗೆ ಸಾಕ್ಷ್ಯಾಧಾರಗಳು ದೊರಕುತ್ತವೆ, ಕಂದುಕದಾಟದ ಕ್ರಮ, ವ್ಯೂಹಗಳು, ಆಡುವ ವಿಧಾನಗಳು, ಆಟದ ಜಾಗ, ಆಟಕ್ಕೆ ಸಜ್ಜುಗೊಳ್ಳುವ ಬಗೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಆಟದ ಅಂಗವಾಗಿ ನಡೆಸುವ ವಿಧಿ ಆಚರಣೆ ಗಳ ಸವಿಸ್ತಾರ ವರ್ಣನೆಗಳೂ ಲಭ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ. ಕಂದದಲ್ಲಿರುವ ಶ್ರವಣ ಬೆಳಗೊಳದ ಶಾಸನವೊಂದರಲ್ಲಿ ಈ ಆಟದ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಹೀಗೆ ಬರುತ್ತದೆ: 'ಶ್ರೀಗೆ ವಿಜಯಕ್ಕೆ ವಿದ್ದೆಗೆ ಜಾಗಕ್ಕದಟಂಗೆ ಜಸಕೆ ಪೆಂಪಿಂಗಿನಿತಕ್ಕಾ್ಗರಮಿದೆನ್ದು ಕನ್ದುಕಾದಾಗಮದೊಳೆ ನೆಗಮ್ಗಿಲ್ತೆ ಬೀರರ ಬೀ' [27] ಈ ಶಾಸನದಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರಕೂಟ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಇಂದ್ರರಾಜನ ಗುಣಸ್ತವನ ಮಾಡುವಾಗ ಆತನ 'ಕಂದುಕಾಗಮ'ದ ಕೌಶಲವನ್ನು ವಿಸ್ತಾರವಾಗಿ ನಿರೂಪಿಸಿರುವುದು ಕುತೂಹಲಕರವಾಗಿದೆ:

ನೆಗೆಚ್ದ ಮಂಡಳಮಾಳೆ ತ್ರಿಮಂಡಳ ಯಾಮಕ ಮಂಡಳ ಮರ್ಧ ಚಂದ್ರಮಾರ್ಗ೦
ಬಗೆವೊಡರಿದಪ್ಪ ಸರ್ವತೋಭದ್ರ ಮುದ್ದವಃ೦ ಚಕ್ರವ್ಯೂಹಂ ಬಲ್ಮೆಗಳಂ
ಪೊಗಃ ಸಲ್ತಕ್ಕ ಪೆಃ ವು ದುಷ್ಕರದೆ   ಪಂಗಳನ ಶ್ರಮದಿಟಿಯರ್
ಜಗದೊಳೆಟಿವ ಬೆಡಂಗನೊರ್ವನೆ ಬಲ್ಲ೦.... ನಾತ್ರಾಳಾಂ ಮಾನ್ತರಮೆ (?)

ಇಲ್ಲಿ 'ಎಟಿವ ಬೆಡಂಗ'ನಾದ ಇಂದ್ರರಾಜನು ಮಂಡಳ, ತ್ರಿಮಂಡಳ, ಯಾಮಕ ಮಂಡಳ, ಅರ್ಧ ಚಂದ್ರಗಳೆಂಬ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರವೇ ಅಲ್ಲದೆ 'ಆರ್ಗ೦ ಬಗೆವೊಡರಿ ದಪ್ಪ ಸರ್ವತೋಭದ್ರ' ಉದ್ದವವಿ, ಚಕ್ರವ್ಯೂಹ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೊಗಳಿಸತಕ್ಕ ಇನ್ನೂ ಎಷ್ಟೋ 'ದುಷ್ಕರದೆವಿಪ'ಗಳನ್ನೂ ಬಲ್ಲವನಾಗಿದ್ದನೆಂದು ಇಂದ್ರರಾಜನನ್ನು ಸ್ತುತಿಸ ಲಾಗಿದೆ. 'ಸರ್ವತೋಭದ್ರ' ಮೂಲತಃ ಚಿತ್ರಕಾವ್ಯ ಗತಿಚಿತ್ರದ ಒಂದು ಪ್ರಭೇದವೇ. ಇಲ್ಲಿ ಆ ಗತಿ ಚಿತ್ರದ ನಡೆಯನ್ನು ಆ ಕರ್ನಾಟಕದ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಆ ಕಾಲದ ಅದೊಂದು ರೀತಿಯ ಚೆಂಡಿನಾಟದ ಕೌಶಲದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸುತ್ತಿದ್ದುದು ಮೇಲಿನ ಪದ್ಯದಿಂದ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಆದರ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಆ ಗತಿ ಚಿತ್ರದ ಉದ್ಧಾರ ಕ್ರಮವನ್ನು ಹಿಡಿದು ನಾವು ದೃಶ್ಯಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳು ವುದು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ ಎಂದು ತೋರುತ್ತದೆ. [28] ಕಂದುಕಾಗಮದ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ನಿರೂಪಿಸುವ

---

27. ಎ.ಕ. ii ೧೩೨/೧೩೩, 1973, ಪು. 108.
28. ವೆಂಕಟಾಚಲ ಶಾಸ್ತ್ರಿ ಟಿ.ವಿ., ಕನ್ನಡ ಚಿತ್ರಕಾವ್ಯ, ಕಅಸಂ, 1987, ಪು. 390.

ಇನ್ನೂ ಎರಡು ಪದ್ಯಗಳು ಮಲ್ಲಕವಿಯ 'ಕಾವ್ಯಸಾರ'ದಲ್ಲಿವೆ. (೮–೫೮೧, ೫೮೨) [29]

ಡಾ. ಜ್ಯೋತ್ಸ್ನಾ ಕಾಮತ್ ಅವರ ಪ್ರಕಾರ ಈ ಶಾಸನದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿರುವ ಕಂದುಕದಾಟ ಇಂದಿನ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟದ ಹಿಂದಿನ ರೂಪ. 'ಇದರ ಆಟದ ಬಯಲು ವರ್ತುಲಾಕಾರದ್ದು. ಆಟಗಾರರು ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತ ಉದ್ದ ಕೋಲಿ(ಬ್ಯಾಟ್)ನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಲವಾಗಿ ಹೊಡೆದು ಮುಂದಿದ್ದ ಕುಳಿಗೆ ಸೇರಿಸಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಅವರು ವಿವಿಧ ಚಾರಣ (ಹೊಡೆತ)ಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ವಿವಿಧ ದಿಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ 'ಚಾರಣ'ಗಳಿಗೆ ಸುಕರ, ದುಷ್ಕರ, ವಿಷಮ ಮತ್ತು ವಿಷಮ–ದುಷ್ಕರಗಳೆಂಬ ಹೆಸರುಗಳಿದ್ದವು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಸಿದ್ಧಹಸ್ತನಿಗೆ 'ಎ[illegible]ವ ಬೆಡಂಗ' ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಒಮ್ಮೆ ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದಾಗ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಷ್ಟು ಸುತ್ತು ಮೈದಾನಿನಲ್ಲಿ ತಿರುವುತ್ತಾರೂ ಅದರ ಆಧಾರದಮೇಲೆ ವಿಜಯವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ರಾಷ್ಟ್ರಕೂಟ ಇಂದ್ರ ರಾಜನು ಒಂದೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಹತ್ತು ತಿರುವು ಹಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದನಂತೆ. [30]

ಕಂದುಕದಾಟದ ಮತ್ತೊಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಬಗೆ ಪೋಲೋ. ಸೋಮೇಶ್ವರನ 'ಮಾನಸೋಲ್ಲಾಸ' ಕಾವ್ಯದ ೨೬೧ನೆಯ ಪದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅದರ ವಿವರ ಬಂದಿದೆ. ಆ ವಿವರಗಳನ್ನು ಡಾ. ಜ್ಯೋತ್ಸ್ನಾ ಕಾಮತ್ ಹೀಗೆ ದಾಖಲಿಸಿದ್ದಾರೆ: ನಾನೂರು ಅಡಿಯ ಚಚ್ಚೌಕಾಕಾರದ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಎರಡು ಪ್ರವೇಶ ದ್ವಾರಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಬೇಲಿ ಹಾಕುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಕೊಂಚ ದೂರದಲ್ಲಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸ್ಥಳವಿರುತ್ತಿತು. "ಪರಿಭದ್ರಕ' ಕಟ್ಟಿಗೆಯಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ಗದ್ದಿಕಾ (ಉದ್ದನೆಯ ಬ್ಯಾಟ್)ಗಳು ಬಹುದೂರದಿಂದ ಕಾಣುವಂತೆ ಕೆಂಪು ಚರ್ಮದ ಹೊದಿಕೆ ಪಡೆದಿರುತ್ತಿದ್ದವು. ಆಟಗಾರರು ಕುದುರೆಗಳ ವೇಗದ ಓಟಕ್ಕೆ ಗಾಳಿಯಿಂದ ಅಡೆ–ತಡೆ ಆಗದಂತೆ, ಮೈಗಂಟುವ ಕೋಟುವ ಮತ್ತು ಸೊಂಟಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಧರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಎರಡೂ ಪಕ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಎಂಟೆಂಟು ಆಟಗಾರರಿದ್ದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಗದ್ದಿಕಾ ಹಿಡಿದು ಕುದುರೆಯನ್ನು ನಾಗಾಲೋಟದಿಂದ ಓಡಿಸುತ್ತ ನೆಲದ ಮೇಲಿದ್ದ ಚೆಂಡನ್ನು ತಮ್ಮ ವಶಕ್ಕೆ ಪಡೆದು ಗೋಲು ಹೊಡೆಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದರಿಂದ ಚೆಂಡು ಎರಡೂ ಗೋಲುಗಂಬಗಳ ನಡುವೆ ಓಡಾಡುವಂತೆ ಆಗುತ್ತಿತ್ತು. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಧಿ

---

29. ವಿಲ ಸತ್ಕಂತುಕಮುಂ ಪುಟಂ ನೆಗೆವವೋಲಾರ್ಪೊಯ್ದು ಸೆಂಡೆಯ್ತರಲ್
ನಲವಿಂದಂ ಪೆಱಗೆಯ್ದೆ ಳಾಂತು ಮಗುಪ್ದಾರ್ಪಿಂ ಮಾಣದೋರಂತೆ ತಾ
ಳಲಯಂ ರಂಜಿಸೆ ಚಿತ್ರಬಂಧ ಗತಿಯೊಳ್ ಮೇಲ್ಮೆಟ್ಟಿನೊಳ್ ಪೊಯ್ದು ಕೋ
ಮಲೆ ಪುಷ್ಪಾ (ಸ್ತ್ರ) ನೆಗ[illegible]ದ ಮೂಡಿಕೆಗಳಿಂ ಪುಷ್ಪಾಸ್ತ್ರನಂ ಪೊಯ್ಯಳೇ

(೮–೫೮೧)

ನಡೆಸೆಂಡಂ ಪೊಡೆಸೆಂಡನಾರ್ಪಿನೊಡೆಸೆಂಡಂ ಪಾರ್ವಸೆಂಡಂ ಕರಂ
ಪಡಿಸೆಂಡಂ ಪುಡಿಸೆಂಡ ನಿರ್ದೆಸೆಗಳೊಳ್ ಪೋಸೆಂಡನೂರ್ಧ್ವಕ್ಕೆ ಪೊ
ಯ್ವಿಡುಸೆಂಡಂ ಪೋಱ ಗಯ್ಯೆಳಪ್ಪಳಿಪ ಸೆಂಡಂ ಚಿತ್ರಬಂಧಂಗಳೊಳ್
ತಡೆದೊಪ್ಪಂ ಬಡೆದಾಡಿದಳ್ ವಿಟಜನಂ ಕೊಂಡಾಡಿ ಬೆಂಡಪ್ಪಿನಂ

(೮–೫೮೨)

30. ಜ್ಯೋತ್ಸ್ನಾ ಕಾಮತ್, ಪೂರ್ವೋಕ್ತ ಪು. 77

ಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಗೋಲು ಹೊಡೆದವರು ವಿಜಯಿಗಳೆಂದು ಘೋಷಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು.[31]

ನಂಜುಂಡ ಕವಿಯು ಚೆಂಡಾಟವನ್ನು ವರ್ಣಿಸಲು ಒಂದು ಪ್ರಕರಣವನ್ನೇ ಮೀಸಲಿರಿಸಿದ್ದಾನೆ.[32] ಶೂಲದ ಹಬ್ಬದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕುಮಾರರಾಮನು ಸಂಗಡಿಗರೊಡನೆ ಚೆಂಡಾಡುವ ಸಂದರ್ಭ ಅದು. ಚೆಂಡಾಟದ ನೈಜ ಚಿತ್ರಣ ಇಲ್ಲಿದೆ. ಅಂದಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ರಾಜಮನೆತನಕ್ಕೆ ಮೀಸಲಾಗಿದ್ದರೆ, ಮತ್ತೆ ಹಲವು ಸಾಮಾನ್ಯರವಾಗಿದ್ದವು. ಕವಿ ಆಟಗಳ ಈ ಅಂತಸ್ತಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಚೆಂಡು ಕೇಳಲು ಬಂದ ರಾಮನಿಗೆ ಹರಿಯಲಾದೇವಿ ಹಾಕುವ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಮೂಲಕ ಎತ್ತಿದ್ದಾನೆ: 'ಬೊಗರಿಗದುಗು ಸುಡುಗುಡು ಲಗ್ಗೆ, ಹಡಿಗವಡೆ ಗಳಿವು ರಾಜಪುತ್ರರಿಗೆ ಬಗೆಯಲುಚಿತವೆ ಕೇಳಿದ ಪಗೆರಾಯರು ನಗರೆ...' 'ಚೆಂಡಾಟ ವೆಂಬುದು ತುಚ್ಛಗಾಹಿ ಮಕ್ಕಳ ತಂಡಕಲ್ಲದೆ ನೃಪಸುತರ ಮಂಡಳಿಗುಚಿತವೆ' – ಚೆಂಡು ಬುಗುರಿ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಜನಸಾಮಾನ್ಯರು ಆಡುವ ಆಟಗಳು. ರಾಜಮನೆತನದವರು ಅವನ್ನು ಅಷ್ಟಾಗಿ ಆಡತಕ್ಕವಲ್ಲ ಎಂಬ ಆಶಯ ಆಕೆಯ ಮಾತಿನಲ್ಲಿದೆ.[33] ಈ ಪ್ರಸಂಗವನ್ನು ಪಾಂಚಾಳಗಂಗನು (ಸು. 1650) 'ಚನ್ನರಾಮಸಾಂಗತ್ಯ' ದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ತಂದಿದ್ದಾನೆ. ಯಾವ ಆಟಗಳು ರಾಜಪುತ್ರರಿಗೆ ಸಲ್ಲದವು ಮತ್ತು ಯಾವ ಆಟಗಳು ರಾಜಲಕ್ಷಣದವು ಎಂಬುದನ್ನು ಕವಿ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿ ಹೇಳಿದ್ದಾನೆ (೩–೧೨೯, ೧೩೦, ೧೪೨, ೧೬೪), ಬುಗುರಿ, ಗಜ್ಜುಗ, ಹಿಡಿಗವಡೆ, ಸಡುಗಡುಗು, ಲಗ್ಗೆ, ಚೆಂಡು – ಇಷ್ಟು ರಾಜವಂಶಕ್ಕೆ ಸಲ್ಲದ ಆಟಗಳು. ಚದುರಂಗ, ಲೆತ್ತಪಗಡೆ, ಟಗರು ಕಾಳಗ, ಮಲ್ಲರ ಕಾಳಗ – ರಾಜ ಲಕ್ಷಣದ ಆಟಗಳು. ಚೆಂಡಾಟವಾಡುವ ಮೊದಲಿನ ಸಂಭ್ರಮ (೩–೧೯೦) ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಒಲಿ ಕೊಡುವ ವಿಧಿ (೩–೧೯೮) ಪೂಜೆ (೩–೧೯೯, ೨೦೮) ಬಲಿ, ಪೂಜೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಮುಗಿದು ಆಟಕ್ಕೆ ಸಜ್ಜಾದಾಗ ವೀಳೆಯ ಕೊಡುವುದು (೩–೨೮೬) ಆಮೇಲೆ ಆಟಕ್ಕೆ ತಂಡಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದು (೩–೨೮೯) ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಬಯಲಿನ (೩–೩೧೯) ವರ್ಣನೆಯನ್ನು ಕವಿ ಮಾಡಿದ್ದಾನೆ. ಹೀಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ವರ್ಣಿತವಾಗಿರುವ ಚೆಂಡಾಟದ ನೀತಿ ನಿಯಮಗಳು ಸಮರಕ್ರೀಡೆಯ ಎಲ್ಲ ಅಂಶಗಳನ್ನೂ ಹೊಂದಿರುವುದು ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ.

---

31. ಜ್ಯೋತ್ಸ್ನಾ ಕಾಮತ್, ಪೂರ್ವೋಕ್ತ ಪು. 76; ಹೆಚ್ಚಿನ ವಿವರಗಳಿಗೆ:
Manasollasa of King Someshvara vol ii. Ed. by G.K. Shrigondekar, Baroda Oriental Institute, 1939, Introduction P. 34-35

32. ನೋಡಿ: ರಾಮನಾಥ ಚರಿತೆ – ಸಂಧಿ ೩೧

33. ತನ್ನ ಮಗನು ಚೆಂಡಾಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು ಹರಿಯಲಾದೇವಿ ಈ ನೆಪವನ್ನು ಒಡ್ಡಿರಬೇಕೇ ಹೊರತು ಅಂತಸ್ತಿನ ಕಾರಣಕ್ಕಲ್ಲ – ಇದರಿಂದ ಚೆಂಡಾಟವೆಂಬುದು ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಾಗಿತ್ತು. ರಾಜ ಕುಟುಂಬದವರಿಗಲ್ಲ ಎಂದು ಭಾವಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. – ಕ.ಶ್ರೀಕಂಠಯ್ಯ, ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, ಪು. 483

ರಾಜ ಮನೆತನದ ಮಕ್ಕಳು ಸುಖದ ಸುಪ್ಪತ್ತಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಿದ್ದರೂ ಭವಿಷ್ಯದಲ್ಲಿ ಜನತೆಯನ್ನು ಆಳಬೇಕಾಗಿದ್ದುದರಿಂದ ಸಾಮಾನ್ಯರೊಂದಿಗೆ ಆಡಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತಿದ್ದುದಕ್ಕೆ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಆಧಾರಗಳಿವೆ.

ಚೆಂಡು ಮಾನವ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಅತ್ಯಂತ ಹಳೆಯ ಆಟದ ಸಾಧನಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ರಾಮಾಯಣ, ಮಹಾಭಾರತಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಳಿದಾಸಾದಿ ಕವಿಗಳ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಂದುಕ ಕ್ರೀಡೆಯ ವರ್ಣನೆಗಳಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಕ್ರೀಡೆಯ ಪ್ರಾಚೀನತೆ ರಾಮಾಯಣಕ್ಕೂ ಮೊದಲಿನ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ. 'ಕಂದುಕ ಕೇಳಿ', 'ಕಂದುಕ ಕ್ರೀಡೆ' ಎಂಬ ಪ್ರಸ್ತಾವಗಳು ಒಂಬತ್ತನೆಯ ಶತಮಾನಕ್ಕೂ ಹಿಂದೆಯೇ ಕನ್ನಡ ನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿತ್ತು ಎಂಬುದನ್ನು ದೃಢೀಕರಿಸುತ್ತವೆ:

'ಡೋಳಾ ಕೇಳಿಯ ಕಂದುಕ ಕೇಳಿಯ.... ಬಿನದದೊಳ ಸತಿಯನವರೊಸೆಯಿಸಿದರ್;

(ಎರಡನೆಯ ನಾಗವರ್ಮ, ಪುಷ್ಪದಂತಪುರಾಣಂ ೯—೮೨)

'ಅರಮರಸಂ ಕೃತಕಾದ್ರಿಯೊಳರಮರ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಕಂದುಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳೊಳ್.... ನಿಲ್ವಂ';

(ಕವಿರಾ. ೧—೯೮)

ಕಂದುಕ ಕ್ರೀಡಾದಿ ನಾನಾ ವಿಧ ವಿನೋದಂ ಗಳಿಂ ಕೆಲವು ದಿವಸ ಮನಿರ್ದು

(ಪಂಪ ಭಾ. ೬—೬೯ ವ.)

ಕನತ್ಕಳ ಶನಿಕರಮಮ್ ಕೈಯ್ಗೆಯ್ಯೆಳ್ ತಂದೀವ ಕೊಳ್ವ ಸಂಭ್ರಮದಂದಂ
ಪೋಲ್ತತ್ತು ಕಂದುಕ ಕ್ರೀಡಿತಮಂ (ಚಂದ್ರ ಪ್ರಭಾ ಪುರಾಣ ೧೨—೧೨೪)

ಶಾಸನಗಳಲ್ಲೂ ಕಂದುಕದ ಪ್ರಸ್ತಾಪವಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಬೇಲೂರಿನ ಶಾಸನದಲ್ಲಿ 'ರಿಪು ನೃಪತಿ ಶಿರಃ ಕಂದುಕ ಕ್ರೀಡಿತಂ' ಎಂದಿದೆ.[34] ಚೆಂಡಾಟದಲ್ಲಿ ನಿಪುಣರಾದವರಿಗೆ ಬಿರುದುಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದಿತ್ತು. ಹಾಗೆ ಬಿರುದು ನೀಡಿದ ಸಂದರ್ಭವೊಂದರಲ್ಲಿ ಬರೆಸಿದ ಒಂದು ಶಾಸನ ಹೀಗಿದೆ : 'ಭಟ್ಟಜನ ಬಾಂಧವ ಬೊಪ್ಪನಂಕಕಾಃ ಕಂದುಕ ನೀಃ ರಣರಂಗ ಸಿಂಗ ವೆಡೆಯವೆಡಂಗ' [35] ಇಂಥದ್ದೇ ಮತ್ತೊಂದು ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ನಿರೂಪಿಸುವ ಸೊರಬದ ಶಾಸನ ಕೆಳಗೆ ಕಾಣಿಸಿದಂತಿದೆ:

ಮಾಸಾಮಾನ್ತ ಚಲ್ಲಧ್ವಜರಣದುತ್ತರಜ್ಜನೆನ್ತುಮೊಳಿದಂ
ಕನ್ದುಕಮಾಳದ ಧಳಕೆ ದೂರಯ್ಗಂ ವೈರಿ ಕಾಳಾನಳಂ
ಚಣ್ಣ ಮಾರ್ತ್ತಣ್ಡಂ ಸರಯಕಾ ಸೂದ್ರಕ ಶ್ರೀಕ(ಲಿ.) ವಿಟ್ಟರಸರ್ [36]

– ಹೀಗೆ ಚೆಂಡಾಟದಲ್ಲಿ ನಿಪುಣರಾದವರಿಗೆ ಬಿರುದುಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಅವರನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವ ಆಗಿನ ಪ್ರಭುತ್ವದ ನೀತಿ, ಕಲೆ, ವಿನೋದಗಳನ್ನು ಹಿಂದಿನ ರಾಜಮನೆತನಗಳು ಎಷ್ಟು ಆದರದಿಂದ ಕಾಣುತ್ತಿದ್ದವು ಎಂಬುದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಗಂಧರ್ವರಿಗೆ, ಕಿನ್ನರರಿಗೆ ಅವರ ಕ್ರೀಡಾ ನೈಪುಣ್ಯತೆಗಾಗಿ ದತ್ತಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಶಾಸನಗಳೂ ಇವೆ. [37] ಗಾಂಧರ್ವರ ಪ್ರಸ್ತಾಪವಿರುವ ಪಟ್ಟದಕಲ್ಲು ಶಾಸನ ಬಗೆಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡಾ ಚಮತ್ಕಾರ

---

34. ಎ.ಕ. V ಬೇಲೂರು ೧೨೪—೪೬, 1133
35. South Indian Inscriptions IX-1-343-23: 1226
36. ಎ.ಕ. viii ಸೊರಬ 88—3 : 912
37. ನೋಡಿ: ಎ.ಕ.ದ. ತುಮಕೂರು ಮತ್ತು ಕೋಲಾರಗಳ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಸಂಪುಟಗಳು.
38. ವಿವರಗಳಿಗೆ ನೋಡಿ, ಕಬ್ಬಿನ ಹಾಲು, ಕೆ.ವಿ.ಶಂಕರಗೌಡ, ಅಭಿನಂದನಾ ಗ್ರಂಥ. ಪುಟ – ೧೧೬

ಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ವೇಷಕಟ್ಟಿ ಆಟ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಿದ್ದ ವೇಷಗಾರರನ್ನು ಕುರಿತದ್ದಾಗಿದೆ: '.... ವಿಜಯಾದಿತ್ಯ ಭಟಾರರ ಗಾಂದರ್ವ್ವರ್ಗ್ಗೆ ನಿ ಸಿದ ಪೂರ್ವ ಆರ್ಯ್ಯರ್ದೆಗಳಾನ್ ಶ್ರೀ ವಿಕ್ರಮಾದಿತ್ಯ ಭಟರರಾ ಲೋಕ ಮಹಾದೇವಿಯರ್ ಗಾನ್ಧರ್ವಗ್ಗೆ ನಿತ್ತರ್ ಇದಾನಳೆವೋನ್.. ಕೊನ್ದಲೋಕಕ್ಕೆ ಸನ್ದೋನಕ್ಕುಂ ಎರೆಯಡಿ ಶ್ರೀಗುಪ್ಪ ದುಗ್ಗಡಿ ದುಗ್ಗಮಾರ ಇದಾಪತೆದೋರ್.'[38]

ಪ್ರದರ್ಶಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಉಲ್ಲೇಖಗಳೂ ಕನ್ನಡ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಬಂದಿವೆ. ಆದರೆ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ನಡುಗನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿವೆ. ಅರಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಪುತ್ರೋತ್ಸವ, ನಾಮಕರಣ, ವಿವಾಹ, ಪಟ್ಟಾಭಿಷೇಕ, ವರ್ಧಂತಿ, ಹಬ್ಬ ಹರಿದಿನಗಳು, ಗಣ್ಯ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಆಗಮನ[39] ಇವೇ ಮುಂತಾದವು ಜರುಗಿದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಕತ್ತಿವರಸೆ, ದೊಂಬರಾಟದಂತಹ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರದರ್ಶನಗಳು ಏರ್ಪಾಡಾಗುತ್ತಿದ್ದುದು ಸಾಮಾನ್ಯ.

ರಾಜರು ತಮಗೆ ಬೇಸರವಾದಾಗ ಹೊತ್ತುಗಳೆಯಲು ಕೂಡ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳನ್ನು ಜರುಗಿಸುತ್ತಿದ್ದುದಕ್ಕೆ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಧಾರಗಳಿವೆ. ಕುಮಾರರಾಮನು ಹೊತ್ತು ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದ ರೀತಿಯನ್ನು ನಂಜುಂಡ ಕವಿ ಹೀಗೆ ಚಿತ್ರಿಸಿದ್ದಾನೆ. 'ಬಳಿಕ ಮಹಿಷ ಮೇಷ ಮದಗಜ ಮಲ್ಲರ ಕಲಹದಿಂ ನೆತ್ತಪಗಡೆಯ ಬಲು ಜೂದಿನಿಂದ ವಿದ್ಯಾಗೋಷ್ಠಿಯಿಂ ಪೊತ್ತುಗಳೆದನಾ ರಾಜಕುಮಾರ ಕುರಿ ತುರಗಗಳೇ ರಾಟದಿಂ ಬಂಟರ ಬಿರುದಿನ ಪಂಥ ವಾತಿಂದ ಗರುಡಿಯೋಜರ ಪರಿವಿಡಿವಾತುಗಳಿಂದ ಪರಿಹರಿಸಿದನಾಸರನು' (ರಾಮನಾಥಚರಿತೆ ೨೮–೩, ೪)

ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಇತಿಹಾಸದುದ್ದಕ್ಕೂ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಮಹತ್ವ ದೊರಕಿತ್ತು. ಜನತೆಯ ಶೌರ್ಯ ಸಾಹಸ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ದ್ವಂದ್ವ ಯುದ್ಧ, ಜಟ್ಟಿ ಕಾಳಗ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಕತ್ತಿವರಸೆ ಮುಖ್ಯ ಸಾಧನಗಳಾಗಿದ್ದವು. ರಾಜರೇ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಗಳಾಗಿ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು.[40] ಮಲ್ಲರು ಸಾಧನೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಗರಡಿ ಮನೆ, ಅಲ್ಲಿನ ಮಲ್ಲಗಂಬ, ಅವರು ಸಾಧನೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ರೀತಿ, ಆಗ ಅವರು ಧರಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಉಡುಗೆ–ತೊಡುಗೆಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಸಾಹಿತ್ಯ ಕೃತಿಗಳು ದೊರಕಿಸುವ ವರ್ಣನೆಗಳು ಗರಡಿ ಮನೆಯ ಒಂದು ಸ್ಪಷ್ಟ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮೂಡಿಸಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಿವೆ.[41]

ಮಲ್ಲಯುದ್ಧದ ಆಗಿನ ಪಟ್ಟುಗಳು, ಕೈ–ಕಾಲು ಚಳಕುಗಳ ಸಮರ್ಪಕ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಕಾವ್ಯಗಳನ್ನೇ ಅಭ್ಯಸಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ರುದ್ರಭಟ್ಟ (ಸು. 1140)ನ 'ಜಗನ್ನಾಥ ವಿಜಯಂ' ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಚಾಣೂರ ಮುಷ್ಟಿಕರು ಕೃಷ್ಣ–ಬಲರಾಮರೊಡನೆ ಯುದ್ಧ ಮಾಡುವ ಸಂದರ್ಭದ ಚಿತ್ರ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರವಾಗಿದೆ:

---

39. ಚೇರಮಾಂಕನ ಚೇರಮಾಕಾವ್ಯ, ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು, 1956 ಪು. 11–23

40. ನೋಡಿ: ಪ್ರವಾಸಿ ಕಂಡ ಇಂಡಿಯಾ, ಎಚ್.ಎಲ್. ನಾಗೇಗೌಡ, ಸಂ. 2, ಪು. 364, 374.

41. ನೋಡಿ: ಚೇರಮಕಾವ (೧ರಿಂದ ೨೭); ರಾಮನಾಧ ಚರಿತೆ (೪ರಿಂದ ೭೩, ೨೨–೫೨); ಭರತೇಶ ವೈಭವ (ಸಂಧಿ ೬೩)

'ವ. ಕಟ್ಟೆವಮುಂ ಕಡುಮುಳಿಸು ಮೊಡವೊಳೆಯೆ ಕಂಗನೆ ಕನಲ್ದು ಕಂಸನಿಂಗಿತ ಮನಃ"ದು ಪೂರ್ವ ಸೂಚನಾಕ್ರಮದಿನೆಮ್ದಿ ಚಾಣೂರ ಮುಷ್ಟಿಕರ್ ಕೃಷ್ಣರಾಮರೊಳ್ ಪೊಣರಲೆಂದು ಭುಜಾಸ್ಫಾಲನಂಗೆಯ್ದುದುಮಾ ನಿನಾದದೊಡನೆ.....' (ಜಗವಿ. ೬–೬೧)

ವ. ಅಂತು ಭುಜಾಸ್ಫಾಲನಂಗೆಯ್ದು ಲಲಿತ ವಲ್ಗನಾವಷ್ಟಂಭದಿಂ ಮುಷ್ಟಿಕನೊಳ್ ಮೂಸಲಪಾಣಿಯುಂ ಚಾಣೂರನೊಳ್ ಚಕ್ರಪಾಣಿಯುಂ ಪೊಣರೆ (೬–೬೨)

– ಇಲ್ಲಿ ಲಲಿತ, ವಲ್ಗನ, ಅವಷ್ಟಂಬಗಳು – ಎಲ್ಲವೂ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ಶಾಸ್ತ್ರ ಪರಿಭಾಷೆಗಳು. ಕವಿಗೆ ಆ ಪರಿಭಾಷೆಗಳ ಪೂರ್ಣ ಪರಿಚಯವಿದ್ದುದು ಗಮನಾರ್ಹ.

ರುದ್ರಭಟ್ಟನಿಗಿಂತ ಒಂದು ಕೈ ಮಿಗಿಲಾಗಿ ಕುಮಾರವ್ಯಾಸನು ಭೀಮ ಜರಾಸಂಧರ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ವರ್ಣನೆಯಲ್ಲಿ ಜಟ್ಟಿ ಕಾಳಗದ ಕೆಲವು ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಹೇಳಿದ್ದಾನೆ. [42]

'ಆಗಡಿಯಲಿ ಲೋಟಿಸಿ ನಿರಂತರ
ಲಗಡಿಯಲಿ ಲಾಗಿಸಿ ನಿಬಂಧದ
ಬಿಗುಹುಗಳ ಕುಮ್ಮರಿಯ ಕುಹರದ ನಾಗಬಂಧಗಳ
ತೆಗಹುಗಳ ತೊಡಕುಗಳ ತುಳುಕಿನ
ಜಗುಳುಗಳ ಜೋಡಣೆಯ ನಿಡುಸು
ಯ್ಲುಗಳ ಸೌರಂಭದ ಸಗಾಢರು ಹೊಕ್ಕು ಹೆಣಗಿದರು

– ಮಲ್ಲರು ತಮ್ಮ ಕೈ–ಕಾಲು ಚಳಕಗಳಿಂದ ಹೇಗೆ ಹೋರಾಡುತ್ತಾ ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ಶರಣಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂಬುದರ ನೈಜ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾನೆ. ಗದುಗಿನ ಭಾರತದ ಸಭಾಪರ್ವದ ೧೦೦, ೧೦೫ನೆಯ ಪದ್ಯಗಳು ಮಲ್ಲಯುದ್ಧದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಸಮರ್ಥವಾಗಿ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ಎಲ್ಲ ವಿವರಗಳಿಗೂ ಪ್ರವಾಸಿಗಳ ವರದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಕ್ಷ್ಯ[43] ಸಿಗುವುದರಿಂದ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸುದೀರ್ಘವಾದ ಇತಿಹಾಸವಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಮನಗಾಣಬಹುದು.

ಕನ್ನಡದ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಜನಪ್ರಿಯ ಕವಿ ರತ್ನಾಕರವರ್ಣಿ ತನ್ನ ಕಾವ್ಯದ 'ನವರಾತ್ರಿ ಸಂಧಿ'ಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಒಂದು ವಿಸ್ಮಯ ಪ್ರಪಂಚವನ್ನೇ ತಂದು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ಬೊಂಬೆಯಾಟ, ಡೊಂಬರಾಟ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಬಾಣ–ಬಿರುಸು ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಸಮಕಾಲೀನ ದಾಖಲೆಗಳಿಗೆ ಸರಿಮಿಗಿಲಾಗಿ ನಿರೂಪಿಸಿರುವುದು ಅವನ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ [44] (ಭವೈ ೨೦–೪೧ರಿಂದ ೪೫)

ರತ್ನಾಕರವರ್ಣಿಯ ಅದ್ಭುತ ಚಿತ್ರಕ ಶಕ್ತಿ ಕಳೆಗಟ್ಟಿರುವುದು ಡೊಂಬರಾಟದ ವರ್ಣನೆಯಲ್ಲಿ. 'ಗಣೆಯನೇರಿದ ಡೊಂಬರು ಆ ಎತ್ತರದಿಂದಲೇ ರಾಜನ ಮುಖ ಕಮಲವನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾ ಅವನ ಕಣ್ಣ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಕಾಯುತ್ತ ತಟಪಟನುಬ್ಬಿ ತಮ್ಮ ಚಮತ್ಕಾರವನ್ನು ತೋರಿದರು' (ಭವೈ ೨೦–೩೮) ಎಂಬ ಮಾತಿಗೆ ಶಾಸನಗಳಲ್ಲೂ ಆಧಾರ

42. ಗದುಗಿನ ಭಾರತ–ಸಭಾಪರ್ವ, ೨–೯ರಿಂದ ೧೧೨ರವರೆಗಿನ ಪದ್ಯಗಳು.

43. ನೋಡಿ: ಪ್ರವಾಸಿ ಕಂಡ ಇಂಡಿಯಾ, ಪು. 367

44. ಪ್ರವಾಸಿಗಳ ಬರಹಗಳಲ್ಲಿ ಸಮರ್ಥನೆ ಇದೆ. ನೋಡಿ: ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, ಸಂ. 3, ಪು. 399.

ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಗಣೆಯ ಮೇಲೆ ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಯಲ್ಲಕ್ಕನೆಂಬ ಡೊಂಬಿತಿ ಬಿದ್ದು ಪ್ರಾಣತ್ಯಾಗ ಮಾಡಿದ್ದರಿಂದ ಅವಳ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ವೀರ ಸ್ಮಾರಕವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸ ಲಾಯಿತು.[45]

ಬಾಣ–ಬಿರುಸುಗಳ ವಿವರ ರತ್ನಾಕರನ ಹೊರತು ಬೇರೆ ಕವಿಗಳಲ್ಲಿ ಬಂದಂತೆ ಕಾಣುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಕ್ರೀಡೆಯ ಒಂದು ಸುಂದರ ಚಿತ್ರಣ ಹೀಗಿದೆ:

'ಉರಿಬಾಣ ಚೇಳುಬಾಣಗಳ ಬಿಡುತ ಪರಿಪರಿಯಲ್ಲಿ ಪುಷ್ಪ ಬಾಣಗಳಾ ಸುರಿವುತ ಬರುತಿರ್ದರರ್ತಿಕಾರರು ತರತರವಿಡಿದಾ ತೇರ ಬಳಸಿ' – ಹೀಗೆ ಬಗೆಬಗೆಯ ಬಂಧದಲ್ಲಿ ಬಾಣ ಬಿರುಸುಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಇದಕ್ಕೂ ಪ್ರವಾಸಿ ರಜಾಕ್ ಹಾಗೂ ಪಾಯೇಸ್ ಅವರ ಬರಹಗಳಲ್ಲಿ ಆಧಾರ ಇದೆ.[46]

ಅರಸುಗಳ ಆಡಳಿತದಲ್ಲೂ ಕ್ರೀಡೆ, ವಿನೋದಗಳಿಗೆ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯವಿತ್ತು. ಅರಸುಗಳು ಆಯಾ ಪ್ರದೇಶದ ಜನತೆಯೊಡನೆ ಬೆರೆತು ಈಜುಗಾರಿಕೆ, ದೊಣ್ಣೆವರಸೆ, ಕುಸ್ತಿ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದುದಕ್ಕೆ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಆಧಾರಗಳಿವೆ.[47] ಕಂಠೀರವ ನರಸಿಂಹ ರಾಜರು ತುರುಗಾರೋಹಣ ರೇವಂತ ಎಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾಗಿದ್ದರು. ಬಲ್ಲೆಯ, ಬಾಕು, ಕಠಾರಿ, ಚಕ್ರಾಯುಧಗಳ ಅಂಗವಣೆಯನ್ನು ಅವರು ಅರಿತಿದ್ದುದಾಗಿ ಗೋವಿಂದ ವೈದ್ಯ (1650) ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ್ದಾನೆ.[48]

ಸೂರ್ಯಾಸ್ತಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಜಟ್ಟಿಗಳಿಂದ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ಆಗಿನ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಸಾಧನವಾಗಿತ್ತು. ಜಟ್ಟಿಗಳು ಮಲ್ಲಯುದ್ಧದ ಮೂಲಕ ಮನೋಲ್ಲಾಸವನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತಿದ್ದುದರೊಂದಿಗೆ ಅರಸರ ಅಂಗರಕ್ಷಕರಾಗಿಯೂ ಇರುತ್ತಿದ್ದರು. ಕಂಠೀರವ ನರಸರಾಜರು ಮಲ್ಲಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಪರಿಣತಿ ಸಾಧಿಸಿದ್ದರು. ಅಲ್ಲದೆ ಅವರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಜಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಗೌರವ ಇದ್ದಿತು (ಕಂನವಿ ೨೧–೪೦). ಜಟ್ಟಿಗಳು ಕುಸ್ತಿಯಾಡುವಾಗ ಗಳಹತ್ತ, ಡೊಕ್ಕರ, ತಳಮೇಲು, ಪೈಸರ, ಸುಳಿವು, ವಂಚನೆ, ಪತನ ಮೊದಲಾದ ವರಸೆಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದವು. (ಕಂ.ನ.ವಿ. ೨೧–೯೨). ಲಗಡಿನಂತೆ ಎರಗಿಲಾಗಿಸುವ ಹೋರಾಟದ ಮಲ್ಲರು ಇರುತ್ತಿದ್ದರು. ಆವೇಶದಿಂದ ಕಾದಾಡುವಾಗ ಶಿರ, ಉರ, ಕಂಠ, ಕಪೋಲ ವಕ್ಷಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಗಾಯಗಳಾಗಿ ರಕ್ತ ಸುರಿಯುತ್ತಿತ್ತು. ಅರಸರೇ ಸೋಲು–ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ, ಅವರನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ವೀಳೆಯ ಉಡುಗೊರೆಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. (೨–೮೯ರಿಂದ ೧೦೦).[49]

---

45. M A R, 1938 ಪು. 222
46. ನೋಡಿ: ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, ಸಂ. ೨
47. ನಂಜಮ್ಮಣ್ಣಿ ಎಂ., ಅರಸುಜನಾಂಗ, ಮೈಸೂರು, 1986 ಪು. 297
48. ಗೋವಿಂದ ವೈದ್ಯನ ಕಂಠೀರವ ನರಸರಾಜ ವಿಜಯಂ (೨೨–೪೨)
49. ಇನ್ನಷ್ಟು ವಿವರಗಳಿಗೆ ತಿರುಮಲಾರ್ಯನ 'ಚಿಕ್ಕದೇವರಾಜ ವಿಜಯಂ' ಕಾವ್ಯವನ್ನು ನೋಡಬಹುದು. ತಿರುಮಲಾರ್ಯನ ಚಿಕ್ಕದೇವರಾಜ ವಿಜಯಂ ಸಂ.ಎಸ್.ಜಿ. ನರಸಿಂಹ ಆಚಾರ್ ಮತ್ತು ರಾಮಾನುಜ ಅಯ್ಯಂಗಾರ್, ಕರ್ನಾಟಕ ಕಾವ್ಯ ಮಂಜರಿ, 1986 ಆಶ್ವಾಸ ೪, ಪದ್ಯಗಳು ೧೩೩ ರಿಂದ ೧೪೮

ಅರಸರ ಆಡಳಿತದಲ್ಲಿ ಡೊಂಬರ ಮೇಳದಾಟಗಳೂ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದವು. ಡೊಂಬರು ಲಾಗು–ಲಂಘನೆಗಳ ಮೂಲಕ, ಗಣೆ ಏರುವ ಮೂಲಕ ಹಗ್ಗದಲ್ಲಿ ಪರಿಶ್ರಮ ತೋರಿ ಜನರನ್ನು ರಂಜಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಟಗರು ಕಾಳಗ, ಮದಕರಿ ಕಾಳಗವೂ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಹುಲಿ, ಕರಡಿಗಳೊಡನೆ ಹೋರಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಶೂರರೂ ಇದ್ದರು. ಆಯುಧ ಮಂಟಪದ ದಿವ್ಯಾಂಗಣದೊಳಗೆ ಮುದ್ದು ಕೋಲಾಟಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದವು. (ಕಂ.ನ.ವಿ. ೨೨–೩೨)

ಗರಡಿ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಲ್ಲರ ಅಭಿರುಚಿಗನುಸಾರವಾಗಿ ವಿವಿಧ ಶಸ್ತ್ರಾಸ್ತ್ರಗಳ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಏರ್ಪಾಟು ಇರುತ್ತಿತ್ತು.[50] ಲಾಠಿಯನ್ನು ಅತ್ಯಂತ ಚಳಕದಿಂದ ತಿರುವುತ್ತ ವೈರಿಯ ಆಕ್ರಮಣವನ್ನು ಸರಾಗವಾಗಿ ಎದುರಿಸಲು ಕಲಿಸಿದಂತೆ ವೈರಿಗಳನ್ನು ಸದೆ ಬಡಿಯುವ ಹಲವಾರು ಪ್ರಹಾರಗಳ ವೈಖರಿಯನ್ನೂ ಹೇಳಿಕೊಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಲಾಠಿಯ ಎರಡೂ ಅಂಚಿಗೆ ಉರಿಯುವ ಪಂಜನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಸುದರ್ಶನ ಚಕ್ರದಂತೆ ತಿರುವುವುದು ಒಂದು ಮಹಾ ಸಾಧನೆಯಾಗಿತ್ತು. ಕಬ್ಬಿಣದ ಚೆಂಡನ್ನು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ತೂರಿ ಭುಜದಿಂದ ಹಿಡಿಯು ವುದು (ಒಂದು ತೋಳಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಪುಟಿಸುವುದರಿಂದ ವಜ್ರಕಾಯನಾಗಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುತ್ತಿತ್ತು), ಮಲ್ಲ ಕಂಬಕ್ಕೆ ಹೆಬ್ಬಾವಿನಂತೆ ಜೋತುಬಿದ್ದು ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವುದು, ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮೀನಿನಂತೆ ಈಜಾಡುವುದು (ಉಸಿರಾಟದಲ್ಲಿ ನಿಯಂತ್ರಣ ಸಾಧಿಸಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುತ್ತಿತ್ತು), ಉಕ್ಕಿನ ಸಲಾಕೆಗಳಿಗೆ ಜೋತುಬಿದ್ದು ಗರಬಡಿದವ ನಂತೆ ಗರಗರ ತಿರುಗುವುದು, ಒಂದು ಬಾರಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯುವುದು ಇವೇ ಮುಂತಾದ ದೃಶ್ಯಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದವು. ಇವೇ ಅಲ್ಲದೆ ವಿವಿಧ ಅಳತೆಯ ಲೋಹದ ಸರಳು ಗಳನ್ನು ಮಣಿಸುವುದು, ಕಾಲುಮಣೆಗೆ ಆತುಕೊಂಡು ಶರೀರದ ಭಾರವನ್ನೆಲ್ಲ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಹಾಕಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುವುದು, ಅನಂತರ ಒಂದೇ ಕೈಮೇಲೆ ಶರೀರ ವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು ಮುಂತಾದ ಭಾರೀ ಕಸರತ್ತುಗಳನ್ನೂ ಕಲಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು.[51]

ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ಮುಂತಾದ ಸಾಹಸ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಇಂದು ನಿನ್ನೆಯದಲ್ಲ. ಕ್ರಿ.ಪೂ. 3ರಲ್ಲೇ ಈಜಿಪ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿತ್ತು. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದಷ್ಟು ಜನಪ್ರಿಯವಾದ ಕ್ರೀಡೆ ಬೇರೆ ಇರಲಿಲ್ಲ.[52] ಇಂದಿಗೂ ಅರೆಜೀವದಿಂದುಳಿದಿರುವ ಭಾರತದ ಗರಡಿ ಮನೆಗಳೂ, ಎಂದೋ ಒಮ್ಮೆ ನಡೆಯುವ ಕುಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ಗತ ವೈಭವಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿವೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಸಾಂಸ್ಥಿಕ ಸ್ವರೂಪ ಪಡೆದವಲ್ಲ. ಗರಡಿ ಮನೆಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಐತಿಹಾಸಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ತಲೆಯೆತ್ತಿರಬೇಕು. ಪ್ರಾಚೀನ ವಿದ್ಯಾಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ 'ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ದೊಣ್ಣೆವರಸೆ' ಮುಂತಾದ ಸಾಹಸ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸ ಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಭಾರ ಎತ್ತುವುದು , ಮಲ್ಲಕಂಬ ಮುಂತಾದವು ಕುಸ್ತಿ ಮಾಡುವವರಿಗೆ

---

50. ಕನಕದಾಸರ ಮೋಹನ ತರಂಗಿಣಿ ಸಂ. ೧೭–೭೮ ರಿಂದ ೮೩ ಪು. 233–38

51. ಜ್ಯೋತ್ಸ್ನಾ ಕಾಮತ್, ಪೂರ್ವೋಕ್ತ ಪು. 74; ಹೆಚ್ಚಿನ ವಿವರಗಳಿಗೆ : Manasollasa of King Somesvara Ed. by G.K. Shrigondekar, 1939 Introduction P. 30-40

52. ಜ್ಞಾನಗಂಗೋತ್ರಿ, ಪು. 514

ನೆರವಾಗುತ್ತಿದ್ದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು.[53] ಕನ್ನಡ ನಾಡನ್ನು ಆಳಿದ ಕೆಲವು ರಾಜಮನೆತನಗಳಂತೂ ಈ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಎಂದಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಮನ್ನಣೆ ನೀಡಿದ್ದುದು ಸರ್ವವಿಧಿತ. ಇದಕ್ಕೆ ಇತಿಹಾಸ ಮೂಲಗಳಲ್ಲೂ ಪುಷ್ಟಿಯಿದೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕನ್ನಡ ಸಮಾಜ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಭವ್ಯ ಪರಂಪರೆಯೇ ಇದೆ ಎನ್ನಲು ಇತಿಹಾಸದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಾಲಘಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ದೊರೆತಿರುವ ಮನ್ನಣೆಯೇ ಆಧಾರವಾಗಿದೆ.

* * * *

ಮನುಷ್ಯ ತನ್ನ ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ, ನೆಲೆಗಾಗಿ, ಇರುವಿಕೆಗಾಗಿ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆಯು ಹಿನ್ನೆಲೆ ಇದೆ. ಆಹಾರ ಹೊಂದಲು ಅವನು ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಕೊಲ್ಲಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಕುಸ್ತಿ, ದೊಣ್ಣೆವರಸೆ ಮುಂತಾದವು ರಣರಂಗದ ಸಿದ್ಧತೆಗಾಗಿ ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣರಕ್ಷಣೆಯ ತಂತ್ರ ವಿಧಾನ ಪದ್ಧತಿಗಳೇ ಕಾಲಾಂತರದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಮೂಲೋದ್ದೇಶ ಕಳೆದುಕೊಂಡು ವಿನೋದಾಟಗಳಾಗಿ ಪರಿಣಮಿಸಿರಬೇಕು. ಚೆಂಡಾಟ, ಚದುರಂಗ, ಪಡೆಕಳಿ,[54] ಮರಕೋತಿಯಾಟ ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚಾಲೆಯಾಟ, ಕತ್ತಿವರಸೆ, ಕುಸ್ತಿ, ಕೋಲಾಟ ಮುಂತಾದವು ಕ್ರಮೇಣ ಪರಿಷ್ಕಾರಗೊಂಡು ಯುದ್ಧ ಕಲೆಯ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗಗಳಾದವೆಂದು ತೋರುತ್ತದೆ. ಯಾವ ಬಗೆಯ ಆಯುಧಗಳ ಸಹಾಯವೂ ಇಲ್ಲದೆ ಕೇವಲ ದೈಹಿಕ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಯುಕ್ತಿಯಿಂದ ಒಬ್ಬನೊಡನೊಬ್ಬ ಸೆಣಸಾಡುವ ಕುಸ್ತಿ ಸಮರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟ. ಇನ್ನು ಚದುರಂಗದಾಟದಲ್ಲಿ ಚದುರಂಗದ ಮಣೆಯೇ ಒಂದು ಯುದ್ಧಭೂಮಿ. ಅದರ ಕಾಯಿಗಳೇ ಸೈನ್ಯ. ಆ ಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿ ರಾಜ ಮಂತ್ರಿಗಳೊಡನೆ ರಥ, ಕುದುರೆ, ಆನೆ ಮತ್ತು ಪದಾತಿದಳ ಇರುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ಎರಡು ಸೈನ್ಯಗಳ ನಡುವೆ ಯುದ್ಧ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಆ ಯುದ್ಧ ನಡೆಸುವವರು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು. ಇದು ಸಮರ ಶಿಕ್ಷಣ ರೀತಿ. ಯುದ್ಧಗಳು ಸಮಾಜದ ಅನಿವಾರ್ಯ ವ್ಯವಹಾರಗಳಾದಾಗ ಈ ಸಮರ ಕ್ರೀಡೆಗಳೇ ಶಿಕ್ಷಣವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

---

53. ಯುವ ಜನರು ಇಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವುದರ ಮೂಲಕ ಜನರನ್ನು ರಂಜಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಕಾಳಗದ ಕಲೆಯನ್ನು ಅದರಿಂದ ಕರಗತ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಹಿಂದೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಹಳ್ಳಿಯೂ ಕಳ್ಳಕಾಕರ, ಶತ್ರುಗಳ ಭಯವನ್ನು ಎದುರಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇದರಿಂದ ಪಾರಾಗಲು ಊರಿನ ಕಟ್ಟಾಳುಗಳು ದೊಣ್ಣೆವರಸೆ, ಕತ್ತಿವರಸೆ, ಮಲ್ಲಕಾಳಗ, ಕುಸ್ತಿ, ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ ನಿಪುಣರಾಗಬೇಕಿತ್ತು. ಹಳ್ಳಿಯ ಜನಕ್ಕೆ ರಂಜನೆಯನ್ನು ದೊರಕಿಸಿಕೊಡುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಅವರನ್ನು ಸದಾ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಾಳುಗಳನ್ನಾಗಿ ಉಳಿಸಲು ಇಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನೆರವಾಗುತ್ತಿದ್ದವು ಎಂಬುದನ್ನು ಮನಗಂಡಾಗ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಮಹತ್ವದ ಅರಿವಾಗುತ್ತದೆ.

54. ಕೊಡವರ ಯುದ್ಧ ನೃತ್ಯವಾಗಿರುವ ಇದು ಈಗ ಒಂದು ಅಣಕು ಯುದ್ಧ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಮಾರ್ಪಟ್ಟಿದೆ. ಇಡೀ ಊರಿನ ತರುಣರು ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿತವಾಗಿ ಕ್ರೀಡಾ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಗುರಾಣಿ ಮತ್ತು ಕೋಲು ಹಿಡಿದು ಸೆಣಸಾಡುವ ಕ್ರೀಡೆ ಇದು. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಗುರಾಣಿ ಮತ್ತು ಕೋಲು ಹಿಡಿದು ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ಆಹ್ವಾನಿಸುವುದು ಕ್ರಮ. ಯೋದನಾದವನು ತನ್ನ ಶೌರ್ಯ, ಪರಾಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ ಮೇಲುಗೈ ಸಾಧಿಸುತ್ತಾನೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಇದು ಕೊಡವರ ಕ್ಷಾತ್ರಗುಣಕ್ಕೆ ಪ್ರತೀಕವಾದ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ

ಕನ್ನಡನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಬಹು ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಯುದ್ಧ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ ಎನ್ನಲು ಹಿಂದಿನಿಂದ ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದುಬಂದಿರುವ ಯುದ್ಧ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಿರುವ ಅಸಂಖ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳೇ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿವೆ. ಇಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿಪುಣರಾದವರಿಗೆ ಯೋಗ್ಯ ಪುರಸ್ಕಾರವೂ ಇರುತ್ತಿತ್ತು. ಒಂದನೆಯ ನರಸಿಂಹನ ಕಾಲದ (ಕ್ರಿ. ಶ. 1161) ಶಾಸನವೊಂದರಲ್ಲಿ ಸಮರ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ನಿಪುಣರಾದವರು ಯುದ್ಧದಾಟಗಳನ್ನು ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಬಂಧದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ, ಒಂದನೆಯ ನರಸಿಂಹನನ್ನು ಸಂತೋಷಪಡಿಸಿದರೆಂದು ನಿರೂಪಿಸಲಾಗಿದೆ :

ಪ್ರತಿಹಾರಿ ನಿರೂಪಿತ ಸ್ಥಳಗಳೊಳ್ ಕುಳ್ಳಿರ್ಪುದುಂ
ತದನಂತರಂ ತಾಳಗೀತ ವಾದ್ಯವಿದ್ಯಾ ವಿದರಂ ತರದಿಂ
ಮೈಯ್ಯೊಳು ಮೆಚ್ಚಿಸೆಯಾದವ ಚಕ್ರವರ್ತಿಯಾದ [55]

ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಯುದ್ಧ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆಗಾಗ ಜರುಗುತ್ತಿದ್ದವು ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ೧೬ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವಿದೇಶೀ ಪ್ರವಾಸಿಗರ ಬರೆಹಗಳಲ್ಲಿ ಆಧಾರಗಳಿವೆ. ಯುದ್ಧ ಮಾಡಿ ಕೊಲ್ಲುವ ನೃತ್ಯಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುದಾಗಿ ಪ್ರವಾಸಿಗರು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ. [56] (ಕೇರಳದ ಕಲರಿಪಾಯಾಟ್, ಒರಿಸ್ಸಾ, ಬಿಹಾರ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಬಂಗಾಲಗಳ 'ಛಾವ್', ಮಣಿಪುರದ 'ಥಂಗ್–ಟಾ' – ಇಂದಿಗೂ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಸಮರ ಕಲೆಗಳು). ಈ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪರಿಲಕ್ಷಿಸಿರುವ ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು ಯುದ್ಧ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಆವಿರ್ಭಾವಕ್ಕೆ ಇದ್ದಿರಬಹುದಾದ ನಿಜವಾದ ಕಾರಣಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಊಹಿಸಿದ್ದಾರೆ : 'ಯುದ್ಧದ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಲಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ, ಅದನ್ನು ಒತ್ತಾಯದಿಂದ ಕಲಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ವೈನೋದಿಕ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಆಡಿಸುತ್ತ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿ ತಂದಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೆ.' [57]

ಡಾ. ಮಾಲಗತ್ತಿಯವರು ಕೆಲವು ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಸಮರ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದೇ ಬಗೆದು ಯುದ್ಧದ ಹಲವು ನಿಯಮಗಳು ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಕಾಣಸಿಗುತ್ತವೆ ಎಂದು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿ ಸಾಮ್ಯತೆಯುಳ್ಳ ಕೆಲವು ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ತುಂಬ ಪರಿಶ್ರಮದಿಂದ ಶೋಧಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಯುದ್ಧ ಮೂಲದಿಂದ ಕೇವಲ ಆಟ ನಿಯಮಗಳಷ್ಟೇ ಆಮದಾಗಿರದೆ ಯುದ್ಧ ದೃಶ್ಯಗಳೇ ಯಥಾವತ್ತಾಗಿ ಆಟಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತನೆಗೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ಹೊಡೆ ಚೆಂಡು, ಲಗ್ಗೆಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿಯೇ ಗುರುತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಚದುರಂಗದಾಟದಲ್ಲಿ ರಾಜಕೀಯ ಆಡಳಿತ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಪ್ರತಿರೂಪವಿರುವುದನ್ನು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಸಾಧಿಸಿ ತೋರಿಸಿ ಆಟಗಳ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಹೊಸ ಆಯಾಮವನ್ನೇ ಸೃಷ್ಟಿಸಿದ್ದಾರೆ. [58]

ಈಚಿನ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರಾರ್ಥನೆ ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ದೈವೀ

---

55. ಎ. ಕ. IX ಶಾಸನ ೨೬೮, ಪುಟ 260 (ಪರಿಷ್ಕೃತ ಸಂಪುಟ)
56. ನೋಡಿ : ಪ್ರವಾಸಿ ಕಂಡ ಇಂಡೀಯಾ, ಸಂಪುಟ ೪, 1972 ಪು. 246
57. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ಪಿಎಚ್.ಡಿ ನಿಬಂಧ (ಅಪ್ರಕಟಿತ). ಪು. 303
58. ಅಲ್ಲೇ ಪು. 313

ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಒಲಿಸಿಕೊಂಡು ತಮ್ಮ ಅಪೇಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ಈಡೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದೆಂದು ಜನಪದರು ನಂಬುತ್ತಾರೆ. ಇಂದಿಗೂ ಹಬ್ಬಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಾಗುವ ಆಟಗಳ ಉದ್ದೇಶ ಅದೇ ಆಗಿದೆ.[59] ಅನೇಕ ಆಟಗಳು ಹರಕೆಯ ವಿಧಿಗಳೇ ಆಗಿವೆ. ಕಂಬಳ ಆ ಬಗೆಯದು. ಜಾನುವಾರುಗಳಿಗೆ ಕಾಯಿಲೆಯಾದಾಗ ಕಂಬಳ ನಡೆಸುವುದಾಗಿ ಹರಕೆ ಹೊರುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ.

ಆಟಗಳಿಗೂ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೂ ಇರುವ ಸಂಬಂಧ ನಿಕಟವಾದುದು. ಸಂಸ್ಕೃತಿ ತನ್ನ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗವಾಗಿರುವ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೌದ್ಧಿಕ ಹಾಗೂ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಕೊಡುವ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಬೆಳೆಯುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನರಂಜನೆಯನ್ನೊದಗಿಸುವುದರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಅವರ ಆಂತರಿಕ ವಿಕಾಸಕ್ಕೂ ನೆರವು ನೀಡುತ್ತವೆ. ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆ ಬೆರೆಯುವ ಅವಕಾಶವಿರುವುದರಿಂದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಸ್ನೇಹಸೌಹಾರ್ದಗಳು ಕುದುರುತ್ತವೆ. ಸಹಜವಾಗಿ ಮಗುವಿನ ಮನಸ್ಸು ಕ್ರಮೇಣ ಸ್ನೇಹಪರವಾಗಿ ಉದಾತ್ತವಾಗುವುದು. ಅನೇಕ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಜಡತ್ವವನ್ನು ದೂರ ಮಾಡಿ, ಕ್ರಿಯಾಶೀಲವಾಗುವಂತೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುತ್ತವೆ. ಆಟಗಳಿಂದ ದೊರಕುವ ವ್ಯಾಯಾಮದಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಸ್ನಾಯುಬಲ ವೃದ್ಧಿಯಾಗುವುದು. ಅದರ ಜೊತೆಗೆ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ದೊರೆತು ಬೌದ್ಧಿಕ ವಿಕಾಸವೂ ಸಿದ್ಧಿಸುವುದು. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಆಟಗಳಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಶಿಸ್ತು ಸಂಯಮ ಸ್ವಾರ್ಥ ತ್ಯಾಗ, ಸೋಲು–ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ಸಮಾನವಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸುವ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಹೇಡಿತನ ದೂರಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಉದ್ದೀಪಿಸಲು ಅವು ಪ್ರೇರಣೆ ನೀಡುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಸಾಂಘಿಕ ಧೋರಣೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡು ಒಬ್ಬನನ್ನು ನಾಯಕನನ್ನಾಗಿ ಒಪ್ಪಿ ಅವನಿಗೆ ನಿಷ್ಠೆ ತೋರಿಸುವುದು, ನಾಯಕನಾಗಿ ಬೇರೆಯವರನ್ನು ಗೌರವಾದರಗಳಿಂದ ಕಾಣುವುದನ್ನೂ ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚೆಯಾಟ, ಚೆಂಡಾಟ, ಚದುರಂಗ, ಪಡೆಕಳಿ ಮುಂತಾದವು ಸಮರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ ಆಟಗಳಾಗಿದ್ದು[60] ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಮರಸಿದ್ಧರನ್ನಾಗಿ ಸಜ್ಜುಗೊಳಿಸುವ ಉದ್ದೇಶವಿದ್ದಂತೆ ಜೀವನದ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಿಕೊಳ್ಳಲೂ ಅವು ಸಹಾಯಕವಾಗಿವೆ.

ಆಟಗಳು ಮಾನವನ ಸರ್ವಾಂಗೀಣ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ಮೂಲವಾದವೆಂಬುದನ್ನು ಮನಗಂಡ ಪ್ರಾಚೀನರು ಆಟಗಳ ಪಾವಿತ್ರ್ಯ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ, ಆಟಗಳು ನಶಿಸಿ ಹೋಗುವುದನ್ನು ತಡೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅನೇಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಧಾರ್ಮಿಕತೆಯ ನಂಟು ಕಲ್ಪಿಸಿದರು. ಬಹುತೇಕ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಹಬ್ಬ ಉತ್ಸವ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲೇ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.[61] ಉದಾಹರಣೆಗೆ ದೀಪಾವಳಿಯ ದನಬೆರೆಸುವ ಆಟ. ಹಬ್ಬದ ಅಂಗವಾಗಿ

59. ಜನಪದರ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಆಟವೂ ಒಂದು ಬಗೆಯ ದೈವೀ ಸೇವೆಯೇ.

60. ನೋಡಿ ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ಪೂರ್ವೋಕ್ತ, ಪು. ೩೦೨ – ೩೧೯

61. ವಿಜಯನಗರದ ಅರಸರು ನವರಾತ್ರಿ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮಾನವಮಿ ದಿಬ್ಬದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು, ಕ್ರೀಡಾ ವಿನೋದಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿದ್ದುದನ್ನು ಪ್ರವಾಸಿಗರು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ. ಮೈಸೂರು ದಸರಾ ಪಂದ್ಯಗಳು ಇಂದಿಗೂ ನವರಾತ್ರಿ ದಿನಗಳಲ್ಲೇ ನಡೆಯುವುದನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಸ್ಮರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ದನಕರುಗಳನ್ನು ವಿಶೇಷ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅಲಂಕರಿಸಿ ತಿನಿಸುಗಳ ಮಾಲೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರ. ರಾಸುಗಳು ಓಡಿ ಬರುವಾಗ ನಡುವೆ ಹೋಗಿ ಕಿತ್ತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಕಿತ್ತು ತಂದವರನ್ನು ಧೀರರು ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ವಾಸ್ತವಿಕವಾಗಿ, ವರ್ಷದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಹಬ್ಬಗಳು ಕೆಲವು ನಿರ್ಧಿಷ್ಟ ಕಾಲಘಟಕಗಳಾಗಿ ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ ತೋರುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳು ಹಬ್ಬ ಹಬ್ಬಗಳ ಮಧ್ಯದ ಕಾಲಘಟ್ಟವನ್ನು ತಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾಘಟಕಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಹಬ್ಬದ ಘಟಕಗಳು ಅವರಿಗೆ ಆಟದ ಘಟಕಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ದೀಪಾವಳಿ, ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಮಕ್ಕಳು ಚೆಂಡಾಟವಾಡುತ್ತವೆ. ಯುಗಾದಿ ಮುಗಿಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಚೆಂಡಾಟ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ.[62] ಮಕರ ಸಂಕ್ರಮಣದಿಂದ ಸುಗ್ಗಿಯವರೆಗೆ ಕೋಲಾಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹಬ್ಬ ಮತ್ತು ಆಟಗಳು ಹೊಂದಿಕೊಂಡಿರುವ ಬಗೆ ಇದು. ಜನಪದ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಹಬ್ಬದ ದಿನವೇ ನಾಟಕ, ಕುಣಿತ, ಆಟಗಳು ಪ್ರದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹಬ್ಬ, ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜನಪದರ ಏಕತಾನದ ಬದುಕಿಗೆ ಬಣ್ಣ, ವೈವಿಧ್ಯಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತವೆ.[63]

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಆದಿಮ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ತೀರ ಅಲ್ಪ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿದ್ದು, ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ವಿಕಾಸಗೊಂಡಂತೆಲ್ಲಾ ಆಟಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಹುಲ್ಲುಕಂತೆ ಆಟ, ಹರಗುಬಿತ್ತುವಾಟ, ನೆಲ್ಲಕ್ಕಿ ಆಟದಂತಹ ಆಟಗಳು ಕೃಷಿ ಜೀವನದಿಂದ ಪ್ರೇರಣೆ ಪಡೆದಿದ್ದರೆ ಮೊಸರು ಕಡೆಯುವುದು, ಮದುವೆಯಾಟ, ಅಡುಗೆಯಾಟ ಇತ್ಯಾದಿ ಗೃಹಜೀವನದಿಂದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಹೊಂದಿವೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಅದೃಷ್ಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳು, ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರ ಪ್ರಕಾರ, ಆಹಾರ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಕೊರತೆ ಇರುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ.[64] ಆಟ ಮತ್ತು ಪ್ರಾರ್ಥನೆಗಳ ಮೂಲಕ ದೇವತೆಗಳು ಇಷ್ಟಾರ್ಥಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುತ್ತವೆ ಎಂದು ನಂಬಿರುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಲಭ್ಯವಿರುವ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನಾಧರಿಸಿ ಜೀವನ ಸಾಗಿಸುವ ಅನಿವಾರ್ಯತೆಯನ್ನು ಎದುರಿಸುತ್ತಿವೆ. ಇನ್ನು ಕೌಶಲಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳು ನವ ಶಿಲಾಯುಗದ ನಂತರ ಕಾಲಗಳಲ್ಲಿ ಸರ್ವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಫಲವಾಗಿ ಮೈದೋರಿದವು ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಡಲಾಗಿದೆ.[65] ಈ ಕಾಲದ ಮಕ್ಕಳು, ಸಹಜವಾಗಿ ನಾಯಕತ್ವದ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಡೆದು ಸಮರ, ಸಾಮೋಪಾಯಗಳ ತಂತ್ರಗಳ ಪ್ರಭಾವಕ್ಕೆ ಒಳಗಾದವು. ಅದರ ಫಲವಾಗಿಯೇ ಕೌಶಲದ ಆಟಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡವು. ಹೀಗೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಜೀವನದ ಸವಾಲುಗಳನ್ನೆದುರಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಕೊಡುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ.

ಆಟಗಳು ಸಮಾಜದ ಎಲ್ಲ ವಿಷಯಗಳಿಗೂ ಸಂಬಂಧಿಸಿವೆ. ಆದುದರಿಂದ ಆಟಗಳನ್ನು ಅವು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಸಮಾಜದ ಸ್ಥಿತಿ–ಗತಿಯ ಅರಿವಿಲ್ಲದೆ ಅರ್ಥೈಸಲು

---

62. ಚಿದಾನಂದ ಮೂರ್ತಿ ಎಂ., ಪಗರಣ ಮತ್ತು ಇತರ ಸಂಪ್ರಬಂಧಗಳು, ೧೯೮೪, ಪು: ೧೬೩.
63. ಅಲ್ಲೇ ಪು. 61
64. Amrican Foklore - Voice of American forum lectures P. 204
65. Ibid

ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಗೋಳಿಕಾಲಗ, ಕುಸ್ತಿ, ಡೊಂಬರಾಟದಂತಹ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಾಚೀನ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಪದ್ಧತಿಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿಯೇ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಕಂಬಳ, ಕೋಳಿಅಂಕ, ತೆಪ್ಪಂಗಾಯಿ, ಸತ್ತಿಕಲ್ಲ, ಓಕುಳಿಯಾಟ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಪುರಾತನ ಮತಾಚರಣೆ, ವಿವಾಹಾದಿ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳು, ಅಲೌಕಿಕ ಶಕ್ತಿಗಳ ಸಂಬಂಧವಾದ ನಂಬಿಕೆಗಳು ಹಾಗೂ ಕೃಷಿ ಸಂಬಂಧವಾದ ಆಚರಣೆಗಳೊಡನೆ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿವೆ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಮಹತ್ವ ಕಲ್ಪಿತವಾಗಿದೆ.

ಓಕುಳಿಯಾಟ ಹೋಳಿಹಬ್ಬದ ಅಂಗವಾಗಿಯೇ ಬರುವಂಥದು. ಯಾರು ಯಾರ ಮೇಲಾದರೂ ಬಣ್ಣದ ನೀರನ್ನು ಎರಚುವುದು ಅಥವಾ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚುವುದೇ ಹೋಳಿ ಹಬ್ಬದ ವಿಶೇಷ.[56] ಧಾರ್ಮಿಕ ಮತ್ತು ಲೌಕಿಕ – ಎರಡೂ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ಓಕುಳಿಯಾಟ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಿದೆ. ಹಿಂದೆ ಯಜ್ಞಯಾಗಗಳ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ವಸಂತೋತ್ಸವ ಜರುಗುತ್ತಿತ್ತು. ಆ ಪರಂಪರೆ ಇಂದಿಗೂ ಮುಂದುವರಿದುಕೊಂಡು ಬಂದಿದೆ. ಹಲವು ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ವಾರ್ಷಿಕೋತ್ಸವ ಮುಕ್ತಾಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಓಕುಳಿಯಾಟ ಪ್ರಧಾನ ಆಕರ್ಷಣೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಮದುವೆ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ 'ನಾಗೋಲಿ' ಆದ ಮೇಲೆ ಓಕುಳಿಯಾಡುವ ಸಂಪ್ರದಾಯವಿದೆ. ಹೀಗೆ ಜನಪದ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಓಕುಳಿಯಾಟ ಶುಭ, ಸಂತೋಷ, ಶೃಂಗಾರಗಳ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಉಳಿದು ಬಂದಿದೆ.

ಗಮನಾರ್ಹ ಅಂಶವೆಂದರೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಬೇರೆ ಅಂಶಗಳ ಪರಿಚಯ ಕೂಡ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲೇ ಆಗುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು, ತರುಣರು, ವೃದ್ಧರು ಈ ಯಾವ ಭೇದ–ಭಾವವಿಲ್ಲದೆ ಪರಸ್ಪರರು ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಬಣ್ಣದ ನೀರು ಎರಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಆ ಮುಕ್ತ ಸಂದರ್ಭ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಖುಷಿ ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಓಕುಳಿ ದೇವಾಲಯದ ಅಥವಾ ಮದುವೆ ಮನೆಯ ಆವರಣದಲ್ಲಿ, ಸೇರಿದ ಸಮಸ್ತರ ಸಮಕ್ಷಮದಲ್ಲಿ ಪವಿತ್ರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾದ್ದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸಿನ ಮೇಲೆ ಒಮ್ಮೆಲೇ ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ಪ್ರಭಾವಗಳನ್ನು ಬೀರಿ ಅವರನ್ನು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧರನ್ನಾಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಆಧುನಿಕ ಅಧ್ಯಯನಕಾರರು ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಹಲವು ದೃಷ್ಟಿಗಳಿಂದ ವಿವೇಚಿಸುತ್ತಿರುವುದು ಸರಿಯಷ್ಟೆ. ಮೊದಲೇ ಹೇಳಿರುವಂತೆ, ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಪದ್ಧತಿಗಳ ಅವಶೇಷಗಳೆಂದು ಅವುಗಳನ್ನು ನೋಡುವುದು ಇಂಥ ಅಧ್ಯಯನಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಆಟ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪಾಲಿಸಲಾಗುವ ನಿಯಮಗಳು, ಬಳಸುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು, ಆಟವಾಡಲು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವ ಜಾಗ – ಈ ಎಲ್ಲ ಪರಂಪರಾಗತ ಮಾದರಿಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅನುಷ್ಠಾನಗಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಇಂದಿಗೂ, ಪರಂಪರೆಗೆ ಬದ್ಧವಾಗಿ ಆಡುವ ನಿದರ್ಶನಗಳೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿದ್ದರೂ ಎಲ್ಲವೂ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದಂತೆಯೇ ಇವೆ ಎಂದು ಹೇಳುವ

---

56. ಪೋರ್ಚುಗಲ್‌ನ ಪ್ರವಾಸಿಯೊಬ್ಬ ವಿಜಯನಗರ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದ ವಸಂತೋತ್ಸವವನ್ನು ವರ್ಣಿಸಿದ್ದು, ಅದರಲ್ಲಿ ಸ್ವಯಂ ಕೃಷ್ಣದೇವರಾಯನೇ ಗಣ್ಯರೊಡಗೂಡಿ, ಸುಂದರ ತರುಣಿಯರೊಂದಿಗೆ ಓಕುಳಿಯಾಟ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದುದನ್ನು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದ್ದಾನೆ.
ನೋಡಿ : ಪ್ರವಾಸಿ ಕಂಡ ಇಂಡಿಯಾ. ಸಂ ೨

ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅವಶೇಷಗಳಾಗಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸುವುದು ಪಾರ್ಶ್ವಿಕ ಸ್ವರೂಪದ್ದಾಗುತ್ತದೆ. ಚಾರಿತ್ರಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯೊಂದಿಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಸೃಜನಶೀಲತೆ, ಅಭಿರುಚಿ, ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಿಗನುಗುಣವಾಗಿ ವಿವೇಚಿಸುವುದೂ ಅಗತ್ಯ.

* * * *

ಈ ತನಕ ನಡೆಸಿದ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಕಾಣಿಸಿರುವ ತೀರ್ಮಾನಗಳಿಗೆ ಬರಬಹುದಾಗಿದೆ.

1. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಬಹಳ ಪ್ರಾಚೀನವಾದವು. ಅವುಗಳ ಬಹುತೇಕ ಭಾಗ ಧಾರ್ಮಿಕ ಅನುಷ್ಠಾನಗಳಲ್ಲಿ ಮೂಲವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ದನಬೆರಸುವ ಆಟ, ಕಂಬಳ, ಓಕುಳಿಯಾಟ ಇತ್ಯಾದಿ.

2. ಪ್ರಾಚೀನ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹವಿತ್ತು, ಮೇಲ್ಮೆ ಸಾಧಿಸಿದ ಆಟಗಾರರಿಗ ಆಳರಸರು ದಾನದತ್ತಿಗಳನ್ನೂ, ಬಿರುದಗಳನ್ನೂ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಗಂಧರ್ವರಿಗೆ, ಡೊಂಬರಿಗೆ, ಮಲ್ಲರಿಗೆ ಆ ಗೌರವ ಲಭಿಸಿದೆ.

3. ಆಟಗಳು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾದರೂ ದೇಶೀಯತೆಯನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿ ಕೊಂಡಿವೆ. ಅವು ಕನ್ನಡ ಜನಕ್ಕೇ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದವು ಎನ್ನುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದು ಬಂದಿವೆ. ಲಗ್ಗೆ, ಚೆಂಡಾಟ, ಕುಸ್ತಿ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲ ಸರಳ ಆಟಗಳು ಇದಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನಗಳಾಗಬಲ್ಲವು.

4. ಪ್ರಾರ್ಥನೆ ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಇಷ್ಟಾರ್ಥಗಳನ್ನು ಈಡೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಟವಾಡುವುದು ರೂಢಿಯಾಯಿತು. ಹಬ್ಬಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮೆರೆಯುವ ಆಟಗಳ ಉದ್ದೇಶವೇ ಇದು. ಕುಮಾರರಾಮನು ಶೂಲದ ಹಬ್ಬದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಚೆಂಡಾಟ ಇದಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮ ನಿದರ್ಶನ. ಮಕರ ಸಂಕ್ರಮಣದಿಂದ ಸುಗ್ಗಿಯವರೆಗೆ ಕೋಲಾಟ ಆಡುವುದರಲ್ಲೂ ಅದೇ ಉದ್ದೇಶವಿದೆ.

5. ಪ್ರದರ್ಶನ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ವಿವಾಹ, ವಸಂತೋತ್ಸವ, ವಿಜಯೋತ್ಸವ ಮತ್ತು ನವರಾತ್ರಿ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಬಾಣ–ಬಿರುಸು, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಹೋರಿಕಾಳಗ ಇವೇ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಅಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಾಗುವುದು.

6. ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ಯುದ್ಧ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಪಡೆಕಳಿ, ಚೆಂಡಾಟ, ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚೆಯಾಟ, ಚದುರಂಗ ಇದಕ್ಕೆ ಒಳ್ಳೆಯ ಉದಾಹರಣೆಗಳು.

7. ಒಟ್ಟನಲ್ಲಿ ಕಾವ್ಯಶಾಸನಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡ ಬಹುತೇಕ ಆಟಗಳು ದೇಶೀಯವಾಗಿದ್ದು, ಕನ್ನಡ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ದ್ಯೋತಕಗಳಾಗಿವೆ.

* * * *

ಒಂದು ಸಮಾಜ ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಅಧ್ಯಯನ

ಶಾಂತಿ ನಾಯಕ

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಇತಿಹಾಸ ಮಾನವನು ಸಮಾಜ ಜೀವಿಯಾಗಿ ಬಾಳಿದ್ದರ ಇತಿಹಾಸವೂ ಅಹುದು. ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಅವನು ಬಾಳುವ ಸಮಾಜಕ್ಕೂ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧವಿದೆ. ಈ ಸಂಬಂಧ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿತ್ತು. ಅವನು ತನ್ನ ಸರೀಕರೊಂದಿಗೆ, ಕುಟುಂಬದೊಂದಿಗೆ, ಗುಂಪಿನೊಂದಿಗೆ ಬಾಳಿದ್ದರ ಸಾಕ್ಷಿಗಳಾಗಿ, ಬಾಳಿನ ಕಿರುಚಿತ್ರಗಳಾಗಿ ಪ್ರಾಚೀನರ ಆಟಗಳು ಹೊಮ್ಮಿದವು. ನಿಸರ್ಗದ ಮಡಿಲಲ್ಲಿ ಬಾಳುತ್ತಿದ್ದ ಅಂದಿನ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ನಿಸರ್ಗವೂ ಆಟದೊಂದಿಗೆ ಸೇರಿಕೊಂಡದ್ದು ಆಶ್ಚರ್ಯವಲ್ಲ. ಅಂದಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಜೀವಂತಿಕೆ ಇತ್ತು. ಅಂದಿನ ಆಟಗಳು ಜೀವನದ ಪ್ರತಿಬಿಂಬ ಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಆಟ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಅನಿವಾರ್ಯ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿತ್ತು. ಯಾಕೆಂದರೆ ಅಂದು ಆಟವಿಲ್ಲದೆ ಸಮಾಜದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಸಂವಹನಗೊಳ್ಳುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ನಿಯಮಬದ್ಧ ಶಿಕ್ಷಣವಿಲ್ಲದ ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವೇ ಪಾಠಶಾಲೆ. ಕ್ರೀಡೆಯೇ ಶಿಕ್ಷಣವಾಗಿತ್ತು. ಆದ್ದರಿಂದ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹವಿತ್ತು. ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನ–ಮಾನವಿತ್ತು. ಆಟ–ಪಾಠವೆಂಬ ಜೋಡು ನುಡಿಯಲ್ಲಿ ಆಟ–ಪಾಠಗಳ ಅವಳಿತನ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ. 'ಕೋಣೆಯ ಕೂಸು ಕೊಳೆಯಿತು, ಓಣಿಯ ಕೂಸು ಬೆಳೆಯಿತು' ಎಂಬ ಗಾದೆ ಸಮಾಜ ಆಟಕ್ಕೆ ಕೊಟ್ಟ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಸಾರುತ್ತದೆ.

ನಮ್ಮ ಸಮಾಜ ತಾನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡದ್ದನ್ನು, ಮೆಚ್ಚಿದ್ದನ್ನು ಧಾರ್ಮಿಕ ಅಚ್ಚಿನಲ್ಲಿ ಎರಕಹೊಯ್ದು ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸುವ, ಜಾಯಮಾನವುಳ್ಳದ್ದು. ಈ ಮಾತಿಗೆ ಆಟಗಳು ಹೊರತಾಗಿಲ್ಲ. ಚವತಿ, ದೀಪಾವಳಿ, ಸಂಕ್ರಾಂತಿ, ಯುಗಾದಿ ಮುಂತಾದ ಹಬ್ಬದ ದಿನ ಗಳಲ್ಲಿ, ಗ್ರಾಮದೇವತೆಯ ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಹಳ್ಳಿಗರು ತಮ್ಮ ಕೆಲಸ, ಬೊಗಸೆಗಳನ್ನು ಬದಿಗಿಟ್ಟು ಆಟಕ್ಕೆಂದೇ ಸಜ್ಜುಗೊಳಿಸಿಟ್ಟ 'ಸೋಡಿಬೈಲಲ್ಲಿ, ಹಾಣೆ ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಕಳದಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಡುವ ಸಂಪ್ರದಾಯವನ್ನು ಇಂದಿಗೂ ನಡೆಸಿಕೊಂಡುಬಂದಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕ್ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿಯೂ ಗ್ರಾಮದೇವತೆಯ ಮುಂದೆ ಆಡುವ ಹಬ್ಬಗಳಿಗೆ ಕೊರತೆಯಿರಲಿಲ್ಲ.

ಭಾರತದ ಹೊರಗಿನ ಅನೇಕ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ ಧಾರ್ಮಿಕ ಆಚರಣೆಯ ಅಂಗವಾಗಿ ಆಧುನಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿಯೂ ಆಡಲ್ಪಡುತ್ತಿದೆ. ನಮ್ಮ ನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆಗಳ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ದೇವರು ಕೂಡ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಉಯ್ಯಾಲೆ ಚಪ್ಪರ ಹತ್ತಿ ಉಯ್ಯಾಲೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ, ಆಡುಕಳದಲ್ಲಿ ಭತ್ತದ ಆಟ ನೋಡಿ ಆನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ದೇವರು ಮೃಗ ಬೇಟೆಯ ಅಣುಕು ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಗರಣದಲ್ಲಿ ದೇವರ ಮುಂದೆ ವಿವಿಧ ಜನಗಳು ತಂತಮ್ಮ ಉದ್ಯೋಗದ ಅಣುಕನ್ನು ಆಡಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮದುವೆಯಂತಹ ಗಂಭೀರ ಸ್ವರೂಪದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಆಟ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಗಿಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಮದುವೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸಲಾಗುವ 'ಅಡಗಾಟ' ಹಿಂದೆ ಹೆಣ್ಣನ್ನು ಅಪಹರಿಸಿ ಮದುವೆಯಾಗುವುದರ ಒಂದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಆಚರಣೆಯ ದ್ಯೋತಕವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂಬುದಾಗಿ ಸಮಾಜ ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಡುತ್ತಾರೆ. ಮದುಮಕ್ಕಳ ನಡುವೆ, ಮದುಮಕ್ಕಳ ಆಪ್ತರ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಬಣ್ಣದ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಉಂಗುರ, ಮೂಗುತಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಭರಣಗಳನ್ನು ಚೆಲ್ಲಿ ಗಂಡ–ಹೆಂಡಿರು ಅದನ್ನು ಹುಡುಕಾಡುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಅಲ್ಲಿಯ ಸೋಲು–ಗೆಲುವುಗಳ ಮೇಲಿಂದ ಗೆದ್ದವರು ಸೋತವರನ್ನು ಆಳುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಭವಿಷ್ಯ ನುಡಿಯುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ವಿನೋದಗಳು ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇವು ಹೊಸ ಸಂಬಂಧಿಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ತರುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಮದುವೆಯ ಒಂದು 'ಚದಂಗ'ವಾಗಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟವು ಎಂಬ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಿದೆ.

ಹವ್ಯಕರ ಮದುವೆಯಲ್ಲಿ ಅಡಿಗೆಯಾಟವೆನ್ನಬಹುದಾದ ಸಟ್‌ಮೂರ್ತವೆಂಬ ಒಂದು ಆಚರಣೆಯಿದೆ. ಗಂಡನ ಪದವಿ ಪಡೆದ ಮದುಮಗ ಕೈಚೀಲ ಹಿಡಿದು ಪೇಟೆಗೆ ಹೋದಂತೆ ನಟಿಸಿ ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಕಾಯಿಪಲ್ಲೆ, ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ತಂದು ಹೆಂಡತಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಹೆಂಡತಿ ಅದನ್ನು ಅಡಿಗೆಗೆ ಬಳಸುತ್ತಾಳೆ. ಕೊನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಅನ್ನದ ತಪ್ಪಲೆಯಲ್ಲಿ ಅವಳು ಸಟ್ಟುಗವನ್ನು ಹುಗಿಯುತ್ತಾಳೆ. ಸಟ್ಟುಗಕ್ಕೆ ಮದುಮಗ ಬಂಗಾರದ ತೋಳಬಂದಿಯನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಹೆಂಡತಿ ಸಟ್ಟುಗವನ್ನು ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಗಂಡ ತೋಳಬಂದಿಯನ್ನು ಸಟ್ಟುಗದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏರಿಸಿ ಹೆಂಡತಿಯ ತೋಳಿಗೆ ತೊಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇದನ್ನು ವಿನೋದ ಕ್ರೀಡೆಯೆಂದು ಹೇಳಿ ವಿರಮಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಗೃಹಕೃತ್ಯದಲ್ಲಿ, ಮುಂದಿನ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಹೇಗೆ ನೆರವಾಗಬೇಕು ಎಂದು ತೋರಿಸುವ ಒಂದು ತರಬೇತಿಯಿದು. ಮದುವೆ ಮನೆಯೇ ಆ ತರಬೇತಿಯ ಅಂದಿನ ಪಾಠಶಾಲೆ.

ಒಂದು ಸಮಾಜ ತನ್ನ ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಒಂದು ಉದ್ಯೋಗವನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಅನುಕರಿಸುವುದು. ಹಾಗೂ ಮದುವೆಯಂತಹ ಧಾರ್ಮಿಕ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ತಂದು ಅದರ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು ಸ್ವಾಭಾವಿಕ. ಆದರೆ ಒಂದು ಸಮಾಜ ತನ್ನದಲ್ಲದ ಒಂದು ಉದ್ಯೋಗವನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವುದು ಸಹಜವಲ್ಲ. ಬಂಗಾಲಿಗಳು ಮದುವೆಯಲ್ಲಿ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿದರೆ ಅದು ಸಹಜ. ಆದರೆ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಉದ್ಯೋಗ ಮಾಡದ ಹಾಗೂ ಸದ್ಯ ಶಾಖಾಹಾರಿಯಾದ ಒಂದು ಸಮಾಜ

ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಉದ್ಯೋಗವನ್ನು ಮದುವೆಯಲ್ಲಿ ಅನುಕರಿಸಿದರೆ ಇದಕ್ಕೆ ಯಾವ ಸಮಾಧಾನ ಹೇಳಬಹುದು? ಈ ಬಗ್ಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದಾಗ ಈ ಆಚರಣೆಗೆ ಕಾರಣವಾದ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಉದ್ಯೋಗ ಇಂದು ಉಳಿದು ಬಂದಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿದು ಬರುತ್ತದೆ. ಕುಟ್ಟುವ, ಬೀಸುವ, ಬತ್ತ ಇರಿಯುವ ಇತ್ಯಾದಿ ಅನೇಕಾನೇಕ ಉದ್ಯೋಗಗಳು ಜಾತ್ರೆ, ಹಬ್ಬ, ತೇರು ಮುಂತಾದ ಧಾರ್ಮಿಕ ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಅನುಕರಣಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ದೇವರ ಮುಂದೆ ಭಕ್ತರು ತಮ್ಮ ಉದ್ಯೋಗದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾ ಇದ್ದುದರ ಕುರುಹು ಇದಾಗಿರಬಹುದು. ಪ್ರಾಚೀನ ಮದುವೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವಾಸ್ತವಿಕವಾಗಿ (ಇಂದಿನಂತೆ ಅಣುಕು ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲ) ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದವೆಂಬುದಕ್ಕೆ ಆಧಾರಗಳಿವೆ. ಅಂದು ವರಗಳ ಆಯ್ಕೆ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಬಗ್ಗೆ ಜನಪದ ಕತೆಗಳಲ್ಲಿ, ನಮ್ಮ ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಕ್ಷಿಯಿವೆ. ಶ್ರೀರಾಮಚಂದ್ರ, ಅರ್ಜುನ ವೀರಯುಗದ ಜನಜೀವನಕ್ಕೆ ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಯ ಪ್ರಾವೀಣ್ಯವನ್ನು ತೋರಿಸಿ, ಗೆದ್ದು ಹೆಣ್ಣನ್ನು ಪಡೆದರೆಂಬುದನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಜಾಣತನದ ಹಾಗೂ ಗೃಹಕೃತ್ಯ ನೈಪುಣ್ಯದ ಪರೀಕ್ಷೆಯೂ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ವಧು ಪರೀಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ವಧುವಿನಿಂದ ರೊಟ್ಟಿ ಮಾಡಿಸಿ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ಇಂತಹ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಹೆಣ್ಣಿಗೆ ಗಂಡನೇ ಬಹುಮಾನವಾಗಿ ದೊರೆಯುತ್ತಿದ್ದ. ಹಿಂದೆ ವಿವರಿಸಿದ 'ಸಟ್ ಮೂರ್ತ' ದಂತಹ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಂಡತಿಗೆ ಬಂಗಾರದ ಆಭರಣವನ್ನು ಬಹುಮಾನವಾಗಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಒಂದು ಆಟವಿದೆ. ಇದು ಒಂದು ಅಣುಕು ಸ್ಪರ್ಧೆ. ದಿಬ್ಬಣದವರೇ ನಿರ್ಣಾಯಕರು.

ಜನಪದ ಆಟ, ಅದು ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳುವ ಸಮಾಜದ ಒಂದು ಕಿರು ರೂಪ. ಒಂದು ಆಟದ ಒಳರಚನೆಗಳಾದ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ, ಶಾಬ್ದಿಕ ಹಾಗೂ ವಸ್ತುಕ ಈ ಸ್ವರೂಪಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಾಜ ದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಆ ಸಮಾಜದ ಧ್ಯೇಯ, ಧೋರಣೆಗಳು, ಆದರ್ಶಗಳು ಆಚಾರ–ವಿಚಾರ, ನಂಬಿಕೆಗಳು, ಬಡತನ ಶೋಷಣೆ, ಸುಖ–ದುಃಖಗಳು ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ, ಶಬ್ದಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ವಸ್ತು ವಿನ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳ ಸಮಾಜ ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಯಂತ್ರ (ಸಾಮಗ್ರಿ), ಮಂತ್ರ (ಶಾಬ್ದಿಕ ರೂಪ), ತಂತ್ರ (ಕ್ರಿಯೆ) ಈ ಮೂರು ನಿಟ್ಟುಗಳು ಅಧ್ಯಯನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೆ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅವಶ್ಯ. ಆಟ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಅನೇಕಾನೇಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳು, ಆಟ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಶಬ್ದಗಳು ಹಾಗೂ ವಸ್ತುಗಳು ಆಡುವಾಗ ಎಳೆದ ಗೆರೆ, ಆಯಾ ಸಮಾಜದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆಯನ್ನು ಸಾರಬಲ್ಲವು. ಮನುಷ್ಯ ಸಮಾಜ ಜೀವಿ. ಆತ ತಾನು ಬಾಳುತ್ತಿರುವ ಸಮಾಜದ ಸಾವಿರಾರು ಗುಣದೋಷಗಳನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಬೆಳೆಯುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಹಾವ–ಭಾವ, ನಡೆ–ನುಡಿ, ಆಹಾರ–ಉಡುಗೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸಿ, ಈತ ಇಂಥ ಪ್ರದೇಶದವ ಎಂದು ಹೇಗೆ ಗುರುತಿಸಬಹುದೋ, ಹಾಗೆಯೇ ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿ ಇದು ಯಾವ ಸಮಾಜದ ಸೃಷ್ಟಿ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಹವ್ಯಕ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಾಡುವ ಹರಳಾಟದಲ್ಲಿ "ಗೋರ್ರುಸ್ತ್ತೆ" ಆಟ ವಿಭಾಗವನ್ನು ಎಣಿಸುವಾಗ ಗಾಯತ್ರಿ, ಸರಸ್ವತಿ, ಮಾಲಕ್ಷ್ಮಿ, ಮಂಕಾಳಮ್ಮ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡರೆ, ಕೃಷಿಕರ ಮನೆಯ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಾಡುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಣಬಾವಿ, ದೊಡಬಾವಿ, ಗೆರಸಿ, ಕೋಳಿ ಗೂಡು ಇತ್ಯಾದಿ ಶಬ್ದಗಳು ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಶಬ್ದಗಳು ಒಂದು ಸಮಾಜದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ದರ್ಶನ ಮಾಡಿಸುವಲ್ಲಿ ನೆರವಾದರೆ, ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ರೂಪುತಳೆದ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಕೂಡ ಸಮಾಜದ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಚದುರಂಗದಾಟವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡರೆ ಇದು ಒಂದು ಕೃಷಿಕರ ಅಥವಾ ವ್ಯಾಪಾರಿಗಳ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಜನ್ಮತಳೆದ ಆಟವಾಗಿರಲಾರದು. ಸೇನಾಪತಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ ಚದುರಂಗ ಬಲವನ್ನು ನಡೆಸುವ ಜ್ಞಾನವುಳ್ಳ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಕಲ್ಪನೆಯ ಕೂಸು ಇದಾಗಿರಬೇಕು. 'ಕಾಯಿ ತಿನ್ನುವ' ಆಟಗಳು ಹೋರಾಟದ ಅನುಕರಣದಿಂದ ಹುಟ್ಟಿದವುಗಳಿರಬೇಕು. ಚದುರಂಗದಂತಹ ಆಟಗಳು ಮುಂದೆ ಸಮರ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತರಾದವರ ಪ್ರೀತಿಯ ಆಟವಾದವು. ಅಂಥವರಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಇತರರಲ್ಲಿ ದೂರಾಲೋಚನೆ, ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಪರಿಜ್ಞಾನವನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದಕ್ಕೆ ಇವು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದವು.

ಆಟದ ಅನೇಕ ಸಣ್ಣ–ಪುಟ್ಟ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲೂ ನಾವು ಒಂದು ಸಮಾಜದ ದರ್ಶನ ಪಡೆಯಬಹುದು. ಭಾರತೀಯ ಮಗು ಅಡಿಗೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಬಡಿಸಲಾರಳು. ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಬಡಿಸಿದರೂ ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿಸಿ ಬಡಿಸಲಾರಳು. ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಮಾಜದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅರಿವಿಲ್ಲದೆ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಸಂವಹನಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿ ಸಮಾಜವನ್ನು ನೋಡಿ ನೋಡಿ ಕಲಿತದ್ದು. ತಪ್ಪಿದಾಗ ತಿದ್ದಲ್ಪಟ್ಟದ್ದು. ಅದು ವ್ಯಕ್ತಿ–ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಅಂತರ್ಗತವಾಗಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡು ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಾಗ ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಕೊಂಡಿರುವ ಶಾಬ್ದಿಕ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥರಹಿತವಾದ ಉದ್ಗಾರಗಳ ಒಂದು ಭಾಗವಿದೆಯಷ್ಟೆ. ಇವುಗಳ ಮೂಲರೂಪ ಖೋ, ಹುತುತು ಇತ್ಯಾದಿ ಅರ್ಥರಹಿತ ಉದ್ಗಾರವೇ ಆಗಿರಬಹುದೆ? ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆಯೇಳುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿ, ಕೋಡು, ಇಕ್ಕು, ಅಡಗು ಇತ್ಯಾದಿ ಅರ್ಥ ಕೊಡುವ ಶಬ್ದಗಳು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿರುವುದು ಸಾಧ್ಯ. ಬೇಟೆಯಾಡುವುದು ಹಾಗೂ ಹೊರಗಿನ ದಾಳಿಯಿಂದ ತಮ್ಮನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಂದಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಮುಖ್ಯವಾದ ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿದಿನವೆಂಬಂತೆ ಅಂದಿನ ಜನ ಅನುಭವಿಸಿದ ಸಂಗತಿಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಬೆನ್ನಟ್ಟುವಾಗ, ಬೆನ್ನಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಲ್ಲುವಾಗ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವವನನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸುವಾಗ, ಬೆನ್ನಟ್ಟಿದವನನ್ನು ಎದುರಿಸುವಾಗ, ತನ್ನನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ, ಗೆದ್ದಾಗ, ಸೋತಾಗ ಹುಟ್ಟಿದ ಅರ್ಥಸಹಿತ ಶಬ್ದಗಳ ಅವಶೇಷಗಳೇ ಇಂದಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವ ಅನೇಕ ಅರ್ಥರಹಿತ ಉದ್ಗಾರಗಳಾಗಿರಬೇಕು.

ಹುತುತು ಗಿಡಗನ ಸೋಡಿಯಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಭಾಗವು ಹಿಂದಿನ ಸಮಾಜದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳ ನಡುವಿನ ಹೋರಾಟದ ಒಂದು ಅದ್ಭುತ

ಲೋಕವನ್ನು ದರ್ಶಿಸುತ್ತದೆ. ಹೋರಾಟ ನಡೆಯುವ ಆ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ರಾಜ್ಯಗಳೆಂದು ಆಟಗಾರರು ಕರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಗೆದ್ದವರು ನಾವು ಗೆದ್ದೆವು ಎನ್ನುವುದಕ್ಕಿಂತ ನಮ್ಮ ರಾಜ್ಯ ಆಯಿತು ಎಂದು ಹೇಳುವಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಸಂತೋಷಪಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಅವನ ಪಕ್ಷದವರು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಬಂದು ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ತಾವೂ ಸಹಕರಿಸುವರು. ಎದುರಾಳಿ ತಮ್ಮ ಮೇಲೆ ಎರಗಲು ಬಂದಾಗ ತಮ್ಮನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಸಮಯ ಸಾಧಿಸಿ ಎಲ್ಲರೂ ಒಗ್ಗಟ್ಟಾಗಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಮೇಲೆ ಎರಗುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲೆಲ್ಲ ಪ್ರಾಚೀನ ಗುಂಪು ಹೋರಾಟದ ತತ್ತ್ವಗಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಇಂತಹ ಆಟಗಳು ಬಹು ಹಿಂದೆ ಅಂದಿನ ಸಮಾಜಜೀವಿಗಳು ಅನುಭವಿಸಿದ, ನೋಡಿದ ವಾಸ್ತವಿಕ ಸಂಗತಿಯ ಅನುಕರಣೆಯಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಮುಂದೆ ಅವರು ಅಂತಹ ಪ್ರಸಂಗಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಲೆಂದು ಸಿದ್ಧವಾಗುವ ತಾಲೀಮೂ ಆಗಿರುತ್ತಿದ್ದವು. ಆಟದ ಬೈಲು ಪಾಠಶಾಲೆಯೆನಿಸಿಕೊಂಡದ್ದು ಈ ಕಾರಣದಿಂದಲೇ.

ತನ್ನ ಸಂರಕ್ಷಣೆಗೆ ಮಾರ್ಗ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದು, ತನ್ನನ್ನು ಎದುರಿಸಿದವರನ್ನು ಪ್ರತಿಭಟಿಸುವುದು ಜೀವಿಯ ಗುಣ. ಈ ಗುಣವನ್ನು ನಾವು ಮಾನವ ಶಿಶುವಿನಲ್ಲಿಯೂ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ತನ್ನ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಹಾನಿ ತರುವವರನ್ನು ಕಂಡಾಗ ಅದು ಕಿರುಚಿ, ಕಚ್ಚಿ ಕೂಗಾಡುತ್ತದೆ. ಬೆಳೆದ ಹಾಗೆ ಗುದ್ದಾಡಿ, ಸೆಣಸಿ, ತನ್ನ ಅಸ್ತಿತ್ವವನ್ನು, ಆಸ್ತಿಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಮಾನವರಿಗೂ ಇಂತಹ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಎದುರಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಆಗ ತನ್ನ ಹಾಗೂ ತನ್ನ ಗುಂಪಿನವರ ಜೀವ ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಅವರು ಹಲವು ಸಾಧನ–ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು, ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಕರಗತ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು. ಹಳೆಯ ಶಿಲಾಯುಗದ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬೇಟೆಗಾಗಿ ಬಳಸಿದ ಬಿಲ್ಲು–ಬಾಣಗಳು ಆತ್ಮಸಂರಕ್ಷಣೆಗೂ ಬಳಕೆಯಾದವು. ಗವಿ ಮಾನವನ ಬಾಲಕ ಅಂದು ಬೇಟೆಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಡಿದ್ದರೆ ಆಶ್ಚರ್ಯವಲ್ಲ. ಏಕೆಂದರೆ ಕ್ರೀಡೆ ಅಂದಂದಿನ ಜನಜೀವನದ ಪ್ರತಿಬಿಂಬವೂ ಅಹುದು.

ಮುಂದೆ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಿತ್ಯಂತರಗಳುಂಟಾದಾಗ ಶರೀರ ಬಲ ಸಂವರ್ಧನೆ, ಬಿಲ್ಲುವಿದ್ಯಾ ಪರಿಣತಿ ಇತ್ಯಾದಿಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಹತ್ವ ಬಂದಿತು. ಆದ್ದರಿಂದ ಈ ಕಲೆಗಳು ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಕಲಿಕೆಗೆ ಒಳಗಾದವು. ಈ ದಿಸೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಧನೆ ಮಾಡಿದ ಯೋಧರು ಯುದ್ಧರಂಗದಲ್ಲಿ ರಾಜ್ಯಾದಿ ರಕ್ಷಣೆ ಮತ್ತು ಸಂಪಾದನೆಗಾಗಿ ಸಮಾಜದ ಶಾಂತಿ ಸ್ಥಾಪನೆಗಾಗಿ ತಮ್ಮ ಶೌರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಿದರು. ಈ ಯುಗದ ಬಾಲಕರು ಯೋಧರ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿರಬಹುದು.

ಯಾಂತ್ರಿಕ ಸಾಧನಗಳು ಯುದ್ಧಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಾಗ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ, ಮಲ್ಲತನಗಳು ಹಿಂದೆ ಬಿದ್ದವು. ಅವು ಇಂದು ವಿನೋದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೋ, ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ವಿಷಯ ವಸ್ತುಗಳೋ ಆಗಿ ಉಳಿದವು. ಇಂದು ಅಂತಾರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಗಂಡು–ಹೆಣ್ಣುಗಳಿಬ್ಬರಿಗೂ ಅನ್ವಯವಾಗುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಜಾರಿಯಲ್ಲಿದೆ.

ಹೀಗೆ ಶಿಲಾಯುಗದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಿಂದಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ, ಗುರಿಯಿಡುವ ವಿದ್ಯೆ ಮುಂತಾದವು ಯುದ್ಧರಂಗದಲ್ಲಿ ಯುದ್ಧ ವಿದ್ಯೆಗಳಾಗಿ

ಮಾರ್ಪಟ್ಟವು. ಅನುಕರಣಶೀಲ ಮಗು ಆಯಾ ಯುಗದಲ್ಲಿ ಆ ವಿದ್ಯೆಯನ್ನು ತನ್ನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ತಾನೂ ಪ್ರಯೋಜನ ಪಡೆಯಿತು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಲಿತದ್ದು, ನಿಜ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ಪ್ರಯೋಜನಕ್ಕೆ ಬಂದಿರುವುದು ಅಸಂಭವವಲ್ಲ. ಯುದ್ಧ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಬದಲಾವಣೆಯೊಂದಿಗೆ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ತನ್ನ ಸಾಮಾಜಿಕ-ಅವಶ್ಯಕತೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳದಾಯಿತು. ಆಗ ಆಟವನ್ನು ಮಗು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸುಲಭವಾಗಲಿಲ್ಲ. ಮಗು ಆಟವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡರೂ ಹಿಂದಿನ ಯುಗಗಳ ಮಗುವಿಗೆ ದೊರೆತ ಪ್ರಯೋಜನ ಆಧುನಿಕ ಯುಗದ ಮಗುವಿಗೆ ದೊರೆಯಲಿಲ್ಲ.

ಕಳೆದ ವರ್ಷ ಟಿ.ವಿ. ರಾಮಾಯಣ, ಮಹಾಭಾರತಗಳು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ್ದ ವೀರಬಾಲಕರ ಬಿಲ್ಲು ಕೌಶಲ, ಗದೆಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಕಂಡರು. ಭಾರತದ ತುಂಬ ಪೇಟೆ–ಪಟ್ಟಣ, ಜಾತ್ರೆ–ತೇರುಗಳಲ್ಲಿ ಸಾವಿರ–ಸಾವಿರ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲು–ಬಾಣಗಳು, ಗದೆಗಳು ಮಾರಾಟವಾದವು. ಆದರೆ ಈ ಆಟ ಬಹುಕಾಲ ಬಾಳಲಿಲ್ಲ. ಮಳೆಗಾಲದ ಅಣಬೆಗಳ ಗತಿ ಅವಕ್ಕೆ ಬಂದಿತು. ಟಿ.ವಿ.ಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿದಿನ ಅಥವಾ ಪ್ರತಿವಾರ ಆ ವಿದ್ಯೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರೆ ಆಟದ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ – ಗದೆಗಾರಿಕೆಗಳು ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಕಾಲ ಉಳಿಯ ಬಹುದಿತ್ತೇನೋ. ಈ ಸಂಗತಿ ನಮಗೆ ಏನನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ? ಒಂದು ಆಟ ಉಳಿಯಬೇಕಾದರೆ ಆಟದ ಮೂಲರೂಪ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಯಾವ ರೂಪದಲ್ಲಾದರೂ ಉಳಿಯಬೇಕು ಅಥವಾ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ ಪುರಸ್ಕಾರಗಳು ಅದಕ್ಕೆ ದೊರೆಯಬೇಕು ಅಥವಾ ಮಗು ಆಟದಿಂದ ಕಲಿಯುವ ಕೌಶಲಗಳ ಉಪಯೋಗ ಮಗುವಿನ ಮುಂದಿನ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಆಗಬೇಕು. ಅನುಕರಣೆ ಅನೇಕ ಆಟಗಳ ಹುಟ್ಟಿಗೆ ಕಾರಣವಾದರೂ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಇಲ್ಲದಂತಹ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಬಾಳಲಾರವು ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಇದೊಂದು ನಿದರ್ಶನವಾಗಿದೆ.

ನಿಜವಾದ ಶಿಕ್ಷಣ ಅಂದಂದಿನ ಮನುಷ್ಯ ಜೀವನದ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕಷ್ಟೆ. ಶಿಲಾಯುಗದ ಮಕ್ಕಳು ಕಬ್ಬಿಣಯುಗದ ಏಕಲವ್ಯನಂಥವರು. ಆಡಿ ಕಲಿತರು, ನೋಡಿ ಕಲಿತರು. ಇದಕ್ಕೆ ಸಮಾಜದ ಅಂದಂದಿನ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಪ್ರೋತ್ಸಾಹವೂ ಇದ್ದಿರಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವಾಗ ತಪ್ಪಿದ್ದನ್ನು ಹಿರಿಯರು, ಸರೀಕರು ತಿದ್ದಿದರು. ಬಳಿಕ ಹಿರಿಯರ ಜೊತೆ ಕಿರಿಯರು ವಾಸ್ತವಿಕ ಸಂದರ್ಭ ಸಿಕ್ಕಾಗಲೆಲ್ಲ ಸೇರಿಕೊಂಡರು. ಮುಂದೆ ಅಂತಹ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಿರಿಯರೂ ಪರಿಣತಿ ಪಡೆದರು. ಆಟವಾಡುತ್ತ ತಾವೇ ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡ ಪರಿಣತಿ ನಿಜಜೀವನದಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ದೊರೆತು ಇನ್ನಷ್ಟು ಪರಿಪೂರ್ಣವಾಯಿತು. ಇದು ಜನಪದ ರೀತಿಯ ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ರಮ ಜನಪದ ಕಲೆಗಳು, ಉದ್ಯೋಗ, ಮನೆ ವಾರ್ತೆ ಕೆಲಸ ಒಟ್ಟಾರೆ ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಹಿರಿಯರಿಂದ ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಸಂವಹನಗೊಂಡ ರೀತಿಯಿದು. ಆಟಕ್ಕೂ, ಸಮಾಜಕ್ಕೂ ಇರುವ ಸಂಬಂಧ ಈ ತೆರನದು. ವಾಟರ್ಲೂ ಕದನವನ್ನು ಈಟನ್ನಿನ ಮೈದಾನಿನಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರು ಎಂಬ ಉಕ್ತಿಯನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿದರೂ ದೊರೆಯುವ ವಿಷಯ ಇದೇ ಆಗಿದೆ. ಅಜೇಯನೆನಿಸಿದ ನೆಪೋಲಿಯನ್ನನನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದ ವೆಲ್ಲಿಂಗ್ಟನ್ ಚಿಕ್ಕವನಿರುವಾಗ ಈಟನ್ನಿನ ಆಟದ

ಬೈಲಿನಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಯೋಧ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡನು. "ನನ್ನ ಜೀವನದ ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಪಾಠವನ್ನು ಮೂನಿಕಿನಲ್ಲಿ ಕಲಿತೆ; ಸೋಲುವುದು ಹೇಗೆಂಬುದನ್ನು ನಾನು ಕಲಿತೆ'' ಎಂದು ಹದಿನೈದು ವರ್ಷದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಾ ಈಜುಗಾರ್ತಿ ಕೇನ್‌ಗೋಲ್ಡ್ ಹೇಳಿದ ಮಾತು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವು ಜೀವನದ ಸೋಲು-ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಸ್ವೀಕರಿಸಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಪಾಠಶಾಲೆಯೆಂಬುದನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿರುಚಿಯ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂಬುವನಿಗೆ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡಾರಂಗ ಹೆಚ್ಚು ಅವಕಾಶವನ್ನೊದಗಿಸುತ್ತದೆ. ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳ ಒಲವು ಯಾವ ಉದ್ಯೋಗದ ಕಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಇದೆಯೆಂಬುದನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ತಾಯಿಯ ಉದ್ಯೋಗವನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆಂಬುದು ಹೊಸದೇನಲ್ಲ. ತಾಯಿ ಅಡಿಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ಅವರು ಅವಳ ಅಡಿಗೆಯ ಕೆಲಸವನ್ನು ಅನುಕರಿಸಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅವಳು ಹೊಲಿಗೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಬರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿದ್ದರೆ ಮಕ್ಕಳು ಆ ಒಲವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ಆದರೆ ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳೂ ತಾಯಿಯ ಕೆಲಸವನ್ನೇ ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆಂದು ಹೇಳುವುದು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಅಪ್ಪನಂತೆ ಮಗ, ತಾಯಿಯಂತೆ ಮಗಳು ಎಲ್ಲ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೂ ಆಗುವುದು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಬೇರೆ ಬಗೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಬೆಳೆಯಬಹುದು. ಮಗುವಿನ ಒಲವು ಅದರ ಎಳವೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಅದರ ಆಟದ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಮಗು ಅಡಿಗೆ ಆಟ ಆಡುತ್ತ ನಿಜವಾದ ಹಿಟ್ಟಿನಿಂದ ಚಿಕ್ಕಚಿಕ್ಕ ಚಪಾತಿ ಮಾಡಲು ಅನುಮತಿ ಗಿಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಆಡುವಾಗ ಅಡಿಗೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಒಲವು ತೋರಿಸುವುದಲ್ಲದೆ, ಮನೆಯೊಳಗೆ ದೊಡ್ಡ ಅಡಿಗೆ ಬಡಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕದೇ ಹೋದರೂ ಉಪ್ಪು, ಉಪ್ಪಿನಕಾಯಿ ಬಡಿಸಲಿಕ್ಕಾದರೂ ತಡಕಾಡುತ್ತದೆ. ಆ ಕೆಲಸವನ್ನು ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಪಡುವ ಆನಂದದೊಂದಿಗೆ ನೆರವೇರಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಅವಳ ಅಕ್ಕ ಓಣಿಯಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಓರಿಗೆಯ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ತಾನೇ ಲೀಡರ ಆಗಿ, ವಾದದಲ್ಲಿಯೂ ಗೆದ್ದು, ತನ್ನ ಮಾತಿನಂತೆ ಇತರರನ್ನು ನಡೆಸುವ ಶಕ್ತಿಯನ್ನೂ, ಒಲವನ್ನೂ ತೋರಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಇವರನ್ನು ನೋಡಿದ ಹಿರಿಯರೊಬ್ಬರು ಅಕ್ಕ ರಾಜಕಾರಣಿಯೋ , ಅಧಿಕಾರಿಯೋ ಆಗಬಹುದು, ತಂಗಿ ಉತ್ತಮ ಗೃಹಿಣಿ ಆಗಬಹುದು ಎಂದು ಭವಿಷ್ಯ ನುಡಿದರೆ ಅಲ್ಲಿ ತಥ್ಯವಿದೆ. ಆಟ ಸಮಾಜದ ಅನುಕರಣ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ; ಅದು ಮಕ್ಕಳ ಒಲವಿಗೆ ಹಿಡಿದ ಕನ್ನಡಿ.

ಆಟಗಳ ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಸಾಹಿತ್ಯಾಂಶವುಳ್ಳ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಶಿಶುಪ್ರಾಸಗಳ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಶಿಶುಪ್ರಾಸಗಳ ಕರ್ತೃಗಳು ಮಕ್ಕಳು ಎಂಬುದು ಕೆಲವರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಆದರೆ ಮಕ್ಕಳು ಎಲ್ಲ ಶಿಶುಪ್ರಾಸಗಳ ಕರ್ತೃಗಳು ಎಂಬುದನ್ನು ಒಪ್ಪುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ತುಂಬ ಎಳೆಯವರಾದ, ಕೈ-ಕಾಲು ಬಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ, ಕಣ್ಣು ಪಿಳಿಪಿಳಿ ಬಿಡುತ್ತಿರುವ, ಅಮ್ಮ-ಅಪ್ಪ ಎಂದು ಹೇಳಲಿಕ್ಕೂ ಅಸಾಧ್ಯರಾದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಹಿತ್ಯಾಂಶವುಳ್ಳ ಹಾಗೂ ಸಮಾಜ ಚಿತ್ರಣವನ್ನು ಹಲವು ಮುಖವಾಗಿ ಕೊಡುವ ಪ್ರಾಸಗಳೇ ಹೆಚ್ಚು. ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಭಾಗ

ಅತ್ಯಲ್ಪ. ಇದು ಹೇಗೆ? ಮಕ್ಕಳು ಬೆಳೆದಂತೆ ಅವರ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸಾಹಿತ್ಯಾಂಶ ಹೆಚ್ಚಾಗುವ ಬದಲು ಸಾಹಿತ್ಯಾಂಶ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಗುಣವೇ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಶಿಶುಗಳು ಹುಟ್ಟಿದ ಮೊದಲ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ಮುಷ್ಟಿಯನ್ನು ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದಿರುತ್ತವೆ. ಕಾಲಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಕೈ ಬಿಚ್ಚುವುದು, ಮುಚ್ಚುವುದು ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಒಂದೊಂದೇ ಬೆರಳು ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ, ಮುಚ್ಚುತ್ತಾ ಮಗು ತನ್ನ ಕೈ ಬೆರಳುಗಳ ಅಂದವನ್ನು ಆಶ್ಚರ್ಯ ತುಂಬಿದ ಕಣ್ಣುಗಳಿಂದ ಸವಿಯುತ್ತದೆ. ಮಗುವನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ ತಾಯಿಗೆ / ಅಜ್ಜಿಗೆ ಮಗುವಿನ ಮುಷ್ಟಿ ಗುಬ್ಬಿಯ ನೆನಪು ತರುತ್ತದೆ. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮನೆಯ ಹಿರಿಯರು ಅದಕ್ಕೊಂದು ಪ್ರಾಸ ಕೂಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

'ತಾತಾ ಗುಬ್ಬಿ ಪಾಪನ್ನ ಗುಬ್ಬಿ
ಮುಚ್ಚಾ ತೆಗದ್ರೆ ಮುನ್ನೂರು ಗುಬ್ಬಿ'

ಪ್ರಾಸ ಹೊಮ್ಮಿದಂತೆ ಮಗುವಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳೆಯೇರುತ್ತದೆ.

ಶಿಶು ಮೂರು ತಿಂಗಳ ನಂತರದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಕೈಯ್ಯನ್ನು ಲಯಬದ್ಧವಾಗಿ ತಿರುಗಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಕೈ ತಿರುಗಿಸಿದಾಗಲೆಲ್ಲ ತಾರಮ್ಮಯ್ಯ ಎಂಬ ಪ್ರಾಸ ಕೇಳಿ ಕೇಳಿ ಕೈ ತಿರುಗಿಸುವುದಕ್ಕೂ, ಪ್ರಾಸಕ್ಕೂ ಸಂಬಂಧ ಕಂಡುಹಿಡಿದ ಮಗು ತಾರಮ್ಮಯ್ಯ ಎಂದೊಡನೆ ಮತ್ತೆ ಕೈ ತಿರುಗಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಹಿರಿಯರು ಸುಮ್ಮನೆ ಕುಳಿತಿರುವಾಗ ತಾನು ಕೈ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾ, ಹಾಡು ಹೇಳಿ ಎಂದು ಕೇಳಿಕೊಳ್ಳುವ ನೋಟ ಬೀರುತ್ತದೆ.

ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರು ತಾರಮ್ಮಯ್ಯ, ರಘುಕುಲ ರಾಮ ಚಂದಿರನೆ / ಅತ್ತಾಳೆ ಕೊತ್ತಳಿಯೋ / ನಮತಂಗಿ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕಿತ್ತಾಳೆ ಹಣ್ಣು ಕಂಡೀರೆ ಎಂಬ ಪ್ರಾಸ ಹಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. (ಪುರಂದರದಾಸರು ಕೃಷ್ಣನನ್ನು ಆಡಿಸುವಾಗ ಕೂಡ ಇಂಥದ್ದೇ ಪ್ರಾಸವನ್ನು ಹಾಡಿದ್ದನ್ನು ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ತಾರಮ್ಮಯ್ಯ, ಯದುಕುಲ ವಾರಿಧಿ ಚಂದ್ರಮನ ಎಂಬುದು ದಾಸರ ಹಾಡಿನ ಒಂದು ಪಾದ.) ಆನೆ ಆಡಿಸುವ ಆಟ, ಕಂಕುಳಲ್ಲಿ ಕೈಯಿಟ್ಟು ನಗಿಸುವ ಆಟ ಇತ್ಯಾದಿ ಶಿಶುಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೇ ಸಾಹಿತ್ಯಾಂಶ ಹೆಚ್ಚು. ದೊಡ್ಡವರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅದು ಕಡಿಮೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣವೆಂದರೆ ಶಿಶುಪ್ರಾಸಗಳು ಹಿರಿಯರ ಕೃತಿಗಳು. ಅವಿಭಕ್ತ ಸಮಾಜದ ಕೊಡುಗೆಗಳು ಇವು. ಇಪ್ಪತ್ತಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಒಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬಾಳುತ್ತಿದ್ದ ಅವಿಭಕ್ತ ಕುಟುಂಬಗಳು ನಮ್ಮಲ್ಲಿದ್ದವು. ಇಂತಹ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು–ಮರಿಗಳು ತುಂಬಿರುವಂತೆ, ಅಶಕ್ತ ಅಜ್ಜಿಯರೂ ಸಾಕಷ್ಟು ಇದ್ದರು. ಇಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜಿಯರ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯೂ ಸಾಕಷ್ಟು ಇತ್ತು. ಹಗಲೆಲ್ಲ ಹೊಲದಲ್ಲಿ ಹೆಂಗಸರು–ಗಂಡಸರು ದುಡಿಯುವಾಗ ಅಜ್ಜಿಯರು ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಹಾಡಿದರು, ಆಡಿದರು, ಆಡಿಸಿದರು. ಆಟದ ನಾಯಕನಾಗಿ, ನಿರ್ಣಾಯಕವಾಗಿ, ಆಟಗಾರರ ವೈದ್ಯನಾಗಿ ಹೀಗೆ ಹಲವು ಪಾತ್ರಗಳ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುತ ಕೆಲಸ ಅಜ್ಜಿಯದು. ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜಿಯದು ನೇರ ಸಕ್ರಿಯ ಪಾತ್ರ. ಅಜ್ಜಿಯೂ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳಾಗಿರುತ್ತಾಳೆ. ಹಬ್ಬೆಳ್ಳ ಹಿರಿಯಣ್ಣ

ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜಿ ಹಾಗೂ ಮಗು ಇಬ್ಬರೇ ಆಟಗಾರರು. ಇತರ ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ಅಜ್ಜಿ ಹಾಗೂ ಮಗುವಿನ ಸುತ್ತ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅಜ್ಜಿಯು ಮಗುವಿನ ಕೈ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ತುದಿ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಹಿಡಿದು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಮುಟ್ಟುತ್ತ, ಆ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ 'ಪ್ರಾಸ'ವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಇಲ್ಲಿ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಅಣ್ಣ, ಉಳಿದ ಬೆರಳುಗಳು ಅಕ್ಕ–ತಂಗಿಯರು. ಅಕ್ಕ–ತಂಗಿಯರ ಮಾತುಗಳನ್ನು, ಅಣ್ಣನ ಮಾತನ್ನು ಅಜ್ಜಿ ಒಂದು ಕತೆಯೋಪಾದಿಯಲ್ಲಿ ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಶಿಶು ಬೆರಗುಗಣ್ಣುಗಳಿಂದ ನೋಡುತ್ತ ಅಜ್ಜಿಯ ಮಾತಿನ ಲಯಕ್ಕೆ ಮೆಚ್ಚುತ್ತ ಸಂತೋಷಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಮಗುವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಅದರ ಒಂದೊಂದೇ ಬೆರಳನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾ

'ಇದು ಅಕ್ಕ ಕರ್ಕಾ ಬಪ್ಪೊ ಅಂತು'
'ಇದು ಅಕ್ಕಿಲ್ಲಾ ಅಂತು'
ಇದು ಸಾಲಾ ತಪ್ಪೊ ಅಂತು
ಇದು ಸಾಲಾ ತೀರ್ಸ್ವರೆದು ಅಂತು
ಇದು ನಾ ಇದೆ ಹೆಬ್ಬೆಳ್ಳ ಹಿರಿಯಣ್ಣ ಅಂತು

ಎಂದು ಅಜ್ಜಿ ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಣ್ಣುಮಗುವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಾ ಅಜ್ಜಿ ಆಡಲಾರಳು. ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಗಂಡು ಹುಟ್ಟಿದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜಿ ತನಗಾದ ಸಂತೋಷವನ್ನು ಮಗುವಿನೊಂದಿಗೆ, ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ ರೀತಿಯಿದು. ಈ ಆಟ ಅದು ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಸಮಾಜದ ನಡುವಳಿಕೆ, ನಂಬಿಕೆಗಳ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ ಗಂಡಿನ ಪ್ರಧಾನತೆಯನ್ನು ಮನದಟ್ಟು ಮಾಡಿಸುವುದು, ಘೋಷಿಸುವುದು. ಗಂಡನ ಮನೆಗೆ ಕಳಿಸಿಕೊಟ್ಟ ಹೆಣ್ಣನ್ನು ಕರೆತಂದು ಸಾಲ ಮಾಡಿಯಾದರೂ ಅವಳನ್ನು ಉಪಚರಿಸಿ, ಸಂತೋಷಪಡಿಸಿ ಕಳಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಪ್ರಾಸ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತದೆ. ಗಂಡು ಸಾಲ ತೀರಿಸಬಲ್ಲ ಶಕ್ತಿವಂತ ಎಂಬುದನ್ನು ಒತ್ತಿಹೇಳುತ್ತದೆ. ಹೆಣ್ಣಿಗೆ ಆ ಹೊಣೆಯನ್ನು ಹೊರಿಸಿಲ್ಲ. ಗಂಡಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಅದನ್ನು ಹೊರಿಸಿ ಅವನಿಂದ ಆ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಸಮಾಜ ಬಯಸಿದ್ದರ ಪ್ರಕಟರೂಪವಿದು.

ಅಂಜಂಜೇ ಬೆಳೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ "ಅಂಜಂಜೇ ಬೆಳೆ ಬೋಳ್ ಬೋಳ್ ಕಂಟೇ ಮಕ್ಕಳ್ ದೆವ್ರ್ ಹಳ್ಳೋ ನಾನೆಟ್ಟ ಪಚ್ಚೇ ಕದ್ದಾಗ್ಲೆ" ಎಂಬ ಪ್ರಾಸವಿದೆ. ಈ ಶಬ್ದಗಳು ಅರ್ಥಸ್ಪಷ್ಟತೆ ನೀಡಲು ಸೋತಿದೆ. ಇದು ಹಿರಿಯರು ಹೇಳಿದ ಹರಕೆಯಂತೆ ಅನಿಸುತ್ತದೆ.

ಸಾತಮ್ಮಕ್ಕ ಸಂಪಿತ್ತಿ । ಒಳಗೇನ್ ಮಾಡ್ತಿ
ಅಕ್ಕೀ ಕಾಳ್ ಹುರಿತಿ । ಅಕ್ಕೀ ಕಾಳೆಂತಕ್ಕೆ
ಮಕ್ಳೀ ಮರೀಗ್ ಕುಡೂಕೆ

'ನಿಮ್ಮತ್ತೀಲ್ಲೀಗ್ ಹೋಗೀದ' । ಹಿತ್ಲಕಾಯ್ ತರೂಕಿ
ಹಿತ್ಲ ಕಾಯ್ ಎಂತಕ್ಕೆ । ಸಾವ್ಕಾರ್ನ ಎದೀಮೆನ್ ಸೋಲಾಹುಡೂಕೆ

'ಸೋಲಾ ಹುಡೂಕೆ' ಎಂದ ಕೂಡಲೇ ಮಕ್ಕಳು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಪ್ರಾಸದಲ್ಲಿ ಸಾವುಕಾರನ ಶೋಷಣೆ, ಮಕ್ಕಳ ತಾಯಿಯ ದುರ್ದೆಸೆ ವ್ಯಕ್ತವಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಏನೂ

ಇಲ್ಲ. ಅಕ್ಕೀ ಕಾಳು ಹುರಿದು ಕೊಡುವ ಬಡತನದ ಬಾಳು ಒಂದೆಡೆ, ಆದರೆ ಹಿತ್ತಿಲಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿದ ತರಕಾರಿಯನ್ನು ಸಾವುಕಾರನಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ಸಾವ್ಕಾರ್ನ ಎದಿಮೆನೆ ಸೋಲಾ ಹುಡೂಕೆ ಎಂಬಲ್ಲಿ ತಾಯಿಯ ರೊಚ್ಚು ವ್ಯಕ್ತವಾಗಿದೆ. ಹಿರಿಯರು ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಕಟ್ಟಿದ ಆಟದ ಪ್ರಾಸಗಳಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರ ಆಶೆ, ಆಕಾಂಕ್ಷೆ, ಹರಕೆ, ದುಃಖ, ದೀನತೆ, ಶೋಷಣೆಯ ವಿರುದ್ಧ ಪ್ರತಿಭಟನೆ ವ್ಯಕ್ತವಾಗಿದೆ. ಜಾನಪದದ ಇತರ ಪ್ರಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರು ತಮ್ಮ ಅನುಭವ, ಒಡಲಬೇಗೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಗೊಳಿಸಿದಂತೆ ಇಲ್ಲಿಯ ಶಾಬ್ದಿಕ ರಚನೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಅದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಪಡೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಎಲ್ಲ ಶಿಶುಪ್ರಾಸಗಳೂ ಹಿರಿಯರ ರಚನೆಗಳೆಂದು ಹೇಳುವುದು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ತುಂಬ ಸರಳವಾದ, ಹಾಸ್ಯರಸದಿಂದ ಕೂಡಿದ ವರ್ಣಾತ್ಮಕ ರಚನೆಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಸೃಷ್ಟಿಯಾಗಿರಬಹುದು.

ಹದಿಹರೆಯದವರು, ಪ್ರೌಢರು, ಹಿರಿಯರು ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಜೊತೆಗೆ ಅವರ ಆಶೋತ್ತರಗಳೂ, ಜೀವನಾನುಭವವೂ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ದೇವರ ಮುಂದೆ ಬೇಟೆಯಾಡಿ ಗೆದ್ದರೆ ಬೇಟೆ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಕೋಳಿ ಅಂಕ ಆಡದಿದ್ದರೆ ರಣದೇವತೆ ಮುನಿಯುತ್ತಾಳೆ. ಇಂತಿಂಥ ಹಬ್ಬದ ದಿನ ಆಡಿ ಗೆದ್ದರೆ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ಗೆಲುವು ಕಾದಿರುತ್ತದೆ. ಇತ್ಯಾದಿ ನಂಬಿಕೆಗಳು ಹಿರಿಯರ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಕೋಳಿ ಅಂಕ, ಗೂಳಿ ಕಾಳಗದಂತಹ ಪಾಶವೀ ಗುಣವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಆಟಗಳಿಗೆ ಮನುಷ್ಯನ ಪಾಶವೀಗುಣವೂ ಕಾರಣವಾಗಿರಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಇಬ್ಬರ ಗುದ್ದಾಟ ನೋಡಿ ಸಂತೋಷಿಸುವುದು, ಹಿರಿಯರು ಮಲ್ಲರ ಕಾಳಗವನ್ನು ಮೆಚ್ಚುವುದು ಇಂದಿಗೂ ಉಳಿದಿದೆ. ವೀರಯುಗದಲ್ಲಿ ಕೆಚ್ಚನ್ನೂ, ಧೀರತೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ರಕ್ತಪಾತ ನೋಡಿ ಬೆದರದೇ ಇರುವುದು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಆದ್ದರಿಂದ ಅಂದು ಅಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬೆಳೆದವು. ಇಂದು ಇಂತಹ Gameಗಳು Gamblingಗೆ ತಿರುಗಿವೆ. ಹಣ ಗಳಿಸಬೇಕೆಂಬ ಚಟ ಕೋಳಿ ಅಂಕದಂತಹ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರೇರಣೆ ನೀಡಿದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಜೂಜು ನಿಷಿದ್ಧವೆಂದು ಸಮಾಜ ಹೇಳುತ್ತದೆ. ವೇದ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಸಮಾಜ ಜೂಜುಕೋರತನವನ್ನು ಖಂಡಿಸುತ್ತಾ ಬಂದಿದೆ. ಆದರೆ ಜೂಜು ಪ್ರತಿಷ್ಠಿತರೆನಿಸಿಕೊಂಡವರ ನಡುವೆ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ತಲೆಯೆತ್ತಿ ಮೆರೆಯುತ್ತಾ ಇದೆ.

ಇಂದು ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗಾಗಿ ವ್ಯಯಿಸುವ ವೇಳೆ ಕಡಿಮೆಯೇನಲ್ಲ. (ನಗರದ ಬಾಲ ಕಾರ್ಮಿಕರು ಮಾತ್ರ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಪಡೆಯುತ್ತಿಲ್ಲ) ಆದರೆ ಆ ಆಟಗಳಿಂದ ಅವರು ಪಡೆಯುವ ಗುಣಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ, ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಹಿತಕಾರಿಯಾಗುವ ಬದಲು ಅಹಿತಕಾರಿಯೂ, ವಿನಾಶಕಾರಿಯೂ ಆಗಲು ಕಾರಣವೇನು? ಎಂದು ವಿಚಾರ ಮಾಡುವ ಕಾಲವೀಗ ಸನ್ನಿಹಿತವಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ಇಂದಿನ ಆಟಗಳು ಆಟ ಆಡುವ ಪದ್ಧತಿಗಿಂತ ಆಟವು ಸಾಧಿಸುವ ಗುರಿಯ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಒತ್ತುಕೊಟ್ಟಿವೆ. ನಿಜವಾದ ಆಟಗಳ ಸತ್ವ ಇರುವುದು ಗುರಿಯಲ್ಲಲ್ಲ, ಅದು ನೀಡುವ ಹಣದ ಮೊತ್ತದಲ್ಲಲ್ಲ, ಪರಿಣಾಮ ದಲ್ಲಲ್ಲ, ಆಡುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ. ಆಟದ ಪರಿಣಾಮಕ್ಕಿಂತ ಅದರ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಮುಖ್ಯ. ಆದರೆ ನಮ್ಮ ಆಟಗಾರರು ಹೇಗಾದರೂ ಆಡು, ಗೆಲುವು ಪಡೆ ಎಂಬ ತತ್ತ್ವವನ್ನು

ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಪರಿಣಾಮಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಒತ್ತು ಬಂದುದರಿಂದ ಆಟದ ಸೋಲು ಗೆಲುವುಗಳು ಅನಾರೋಗ್ಯಕರ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ತುಂಬುತ್ತವೆ. ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಿದವನಿಗೆ ಅದಕ್ಕೆ ಶ್ಲಾಘನೆ ದೊರೆಯದಿರುವುದು ಗೆದ್ದವನಿಗಿಂತ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಿಯೂ ಅನ್ಯಾಯವೋ, ಅದೃಷ್ಟವೋ ಅವನನ್ನು ಕಾಡುವುದು ಇವು ಅಸೂಯೆ, ಕ್ರೋಧ, ಅನಾರೋಗ್ಯಕರವಾದ ಸೇಡನ್ನು ಅವನಲ್ಲಿ ಮೊಳೆಯಿಸುತ್ತದೆ. 'ಕರ್ಮಣ್ಯೇವಾಧಿಕಾರಸ್ತೇ ನ ಫಲೇಷು ಕದಾಚನ' ಎಂಬುಕ್ತಿ ಇಲ್ಲಿ ಈ ಕ್ರೀಡಾಳುಗಳ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಸುಳಿಯುವದಿಲ್ಲ. ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಸಮಾನತೆ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಅಳಿಸಿಹೋಗಿ ಕೇವಲ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಉತ್ಸಾಹವು ಮೆರೆಯುತ್ತಿರುವುದಕ್ಕೆ ಕಾರಣ ಇಂದಿನ ಕ್ರೀಡಾಪದ್ಧತಿ. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಪರಿಸರ ಸಮಾಜಜೀವಿ ಮಾನವನಿಗೆ ಒಗ್ಗುವಂತಹದ್ದಾಗಿತ್ತು. ಅವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅವಿಭಕ್ತ ಕುಟುಂಬ ಪದ್ಧತಿಯ ರೂಢವಾಗಿದ್ದ ಸಮಾಜದ ದೇಣಿಗೆಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಮನೆ ಕಟ್ಟಿ ಸ್ಥಿರವಾಗಿ ನೆಲೆಸುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿಯೂ ಮನುಷ್ಯ ಗುಂಪು ಜೀವನ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ. ಆಗ ಗುಂಪಿನ ಜನರಲ್ಲಿ ಸಹಕಾರ, ಕೂಡಿ ಬಾಳುವುದು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಇಂತಹ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದ ಮಕ್ಕಳು ತಾನು ಮೇಲು, ನೀನು ಕೀಳು ಎಂಬ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶಗಳು ತೀರ ಕಡಿಮೆಯಿದ್ದವು. ತನ್ನ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿಯೇ ಎರಡು ಪಕ್ಷವಾಗಿ ಆಡುವಾಗ ಒಬ್ಬನ ಸೋಲು ಇನ್ನೊಬ್ಬನಿಗೆ ನೋವು ತರುತ್ತಿತ್ತು. ಇಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಆಟಗಳು ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಆಟವಾಗಿದ್ದವು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾಗಿಯಾಗಲೀ, ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ಕುಶಲತೆಯನ್ನು, ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ತೀರ ಮೇಲಕ್ಕೇರಿಸಿ ಅವನಂತಹ ಇನ್ನೊಬ್ಬನಿಲ್ಲ ಎಂದು ಹಾಡಿ ಹೊಗಳುವುದಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಇವು ಇದ್ದಿರಲಿಲ್ಲ. ಅರ್ಜುನನ್ನು ತೀರ ಮೇಲಕ್ಕೇರಿಸಲು, ಅದ್ವಿತೀಯನನ್ನಿಸಲು ದ್ರೋಣರು ಏಕಲವ್ಯನಿಗೆ ಅನ್ಯಾಯ ಮಾಡಿದರು. ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ಕರ್ಣನಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನನ ಬಗ್ಗೆ ಸೇಡು ಮೂಡಿತು, ದ್ವೇಷ ಬೆಳೆಯಿತು. ಹಿಂದಿನ ಶಿಷ್ಟ ಜನಗಳ ನಡುವೆ ಇಂತಹ ಪಕ್ಷಪಾತ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಇಂದಿನ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿಯೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ. ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಎಲ್ಲ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಇಂದಿನ ಆಟದ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ಅಂದು ಸೋತವರು, ಗೆದ್ದವರು ಒಂದೇ ಮನೆಯವರು, ಒಂದೇ ಕೇರಿಯವರು, ಒಂದೇ ಗುಂಪಿನವರು. ಅವರ ಆಟದ ಗುರಿ ಸೋಲು–ಗೆಲುವಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪರಿಶ್ರಮ ಸಾಧನೆ ಹಾಗೂ ಮುಂದಿನ ದಾಳಿಗೆ ಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧರಾಗುವುದರ ಮೇಲೆ ನಟ್ಟಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಇವರು ಆಟದ ಸೋಲು–ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಸ್ವೀಕರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಸೋಲು–ಗೆಲವುಗಳನ್ನು ಸಮಾನವಾಗಿ ಕಾಣಬೇಕೆಂಬುದು ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಇತ್ತ ಬಳವಳಿ.

ಜನಪದ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಧರ್ಮ ದೇವರುಗಳು ಸ್ಥಾನ ಗಿಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಸಮಯದಲ್ಲಿಯೂ ನಮ್ಮ ಹಿರಿಯರು ಆಟಗಳನ್ನು ದೇವರ ಸೇವೆಯ ಒಂದು ಅಂಗವಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸಿದರು. ಈ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿಯೂ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಪಟ, ವಂಚನೆ, ಮೋಸಗಳಿಗೆ ಸ್ಥಾನ ದೊರೆಯಲಿಲ್ಲ. ಆಟದ ವಿಧಾನವೇ ಮುಖ್ಯವಾಯಿತೇ ಹೊರತು ಅದರ ಪರಿಣಾಮ ಮುಖ್ಯವಾಗಲಿಲ್ಲ. ದೇವರಿಗಾಗಿ ಆಡುವಾಗ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಮುಂದೆ ತನ್ನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ

ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಕೂಡ ಆತನ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿರುವುದು ಆಟದ ರೀತಿಗೆ ಕೌಶಲಕ್ಕೆ ತನ್ನ ಅಂಗಾಂಗಗಳ ಚಳಕ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಆಟ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಸೋತವರು, ಗೆದ್ದವರು ಇಬ್ಬರೂ ದೇವರನ್ನು ಕಂಡು ಸೇವೆಯನ್ನು ಸಲ್ಲಿಸಿದ ಭಾವನೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಮನೆಗೆ ಮರಳುತ್ತಿದ್ದರು.

ನಾಳೆಯ ಬದುಕಿಗೆ ಕಿರಿಯರನ್ನು ಅಣಿಗೊಳಿಸಲು ಆಟ ಬೇಕು, ತರಬೇತಿ ಬೇಕು. ಆಟ ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಎಂದಾದರೆ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ ಕಳೆದುಹೋಗುತ್ತದೆ. ಆಫ್ರಿಕಾದಲ್ಲಿ ಉರುಳುವ ಚೆಂಡಿಗೆ ಹುಡುಗರು ಕೋಲು ಅಥವಾ ಈಟಿ ಎಸೆಯುವ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅದು ಅವರ ನಾಳಿನ ಬದುಕಿನ ತರಬೇತಿ. ಇಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಇವರ ಪಾಲಿನ ಪಾಠಶಾಲೆ. ಆದರೆ ನಮ್ಮ ಶಾಲೆಯ ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳೂ ಈ ಆಟ ಆಡುವುದಾದರೆ ಇಲ್ಲಿ ಬಹು ಜನರ ಪಾಲಿಗೆ ಇದು ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಮಾತ್ರ. ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನರಂಜನೆಯೊಂದೇ ಸಾಕೆ? ಮನರಂಜನೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಅವರಿಗೆ ನಾಳಿನ ಉತ್ತಮ ನಾಗರಿಕರಾಗಲು ಅನುಕೂಲಿಸುವ ಆಟ ಬೇಕು. ಆಟ ಸಮಾಜದ ಅನುಕರಣವೂ ಅಹುದೆಂದು ನಾವು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ. ಉತ್ತಮ ನಾಗರಿಕನಾಗಲು ಬೇಕಾಗುವ ಅನುಕರಣೀಯ ಸಮಾಜದ ಕೊರತೆ ನಮಗಿದೆ. ಶಾಲಾಮಾಸ್ತರನ ಆಟವನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವುದನ್ನು ನಾವು ಹೊಸ ಆಟವಾಗಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಶಾಲಾಮಾಸ್ತರನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಅನುಕರಿಸು ವುದಾದರೂ ಏನನ್ನು? ಬೆತ್ತ ಹಿಡಿದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ದಂಡಿಸುವ ಶಿಕ್ಷಕ ಹಾಗೂ ಅಡ್ಡಾದಿಡ್ಡಿ ಉತ್ತರ ಕೊಡುವ ತುಂಟಮಕ್ಕಳು; ಕಳ್ಳ–ಪೋಲೀಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪೋಲೀಸ್ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಅಸಹನೀಯವಾಗಿ ಬಡಿಯುವುದು, ಕಳ್ಳನ ಹೀನ–ದೀನ ದೆಸೆ; ಬಸ್ ಕಂಡಕ್ಟರ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಂಡಕ್ಟರ್ ಪ್ಯಾಸೆಂಜರುಗಳನ್ನು ದನದ ಹಾಗೆ ನಡೆಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಇಂತಹ ಚಿತ್ರಗಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಗೊಂಡರೆ ಆಟ ಉತ್ತಮ ಶಿಕ್ಷಕನನ್ನು, ಪೋಲೀಸನನ್ನು, ಕಂಡಕ್ಟರನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವೆ?

ಅಪ್ಪ ಮನೆಯೊಳಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಲೇ ಹೋಂ ವರ್ಕ್ಸ್ ಮಾಡಲಿಲ್ಲವಾ ಕತ್ತೆ. ಎನ್ನುತ್ತ ಗದರಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರೆ ಅಪ್ಪ–ಮಗ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಗನು ತನ್ನನ್ನು ಎಂತಹ ಭಾವೀ ಅಪ್ಪನನ್ನಾಗಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲ? ತಾಯಿಯು ನೆರೆಮನೆಯವ ರೊಂದಿಗೆ ಹರಟೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ತನ್ನ ಬಿಡುವನ್ನು ನಿರ್ದಾಕ್ಷಿಣ್ಯವಾಗಿ ಕೊಲ್ಲುವುದನ್ನು ನೋಡಿದ ಮಗಳು ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಗೆಳತಿಯರೊಂದಿಗೆ ಹರಟೆ ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿಯೇ ಕಾಲಕಳೆದರೆ ಯಾರ ತಪ್ಪು? ಇಂದಿನ ಸಮಾಜ ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆರೋಗ್ಯಕರ ಅನುಕರಣದಾಟ ಆಡಲು ಯೋಗ್ಯವಾದ ಮಾದರಿಯಿಲ್ಲಲ್ಲ.

ತೇನಸಿಂಗ್ ಹಿಮಾಲಯ ಹತ್ತುವುದನ್ನು ನೋಡಿ ಕಲಿತ, ಹತ್ತಿ ಕಲಿತ, ನಮ್ಮ ತಾಯಂದಿರು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸೈಕಲ್ ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೂ ಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಅವನಿಗೆ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿಯಾದ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಕಲಿಸುತ್ತಾರೆಯೇ? ಇಂದಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತದ ಆಟ ಸೈಕಲ್ ರೇಸು ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿ ಯಾವುದು? ಗವಿಮಾನವನಿಗೆ ಗುರಿಯಾಟ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿ

ಯಾಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಇಂದು ಗುರಿಯಿಡಲು ಕಲಿತ ಶಾಲಾಬಾಲಕ ಆ ಗುರಿಯನ್ನು ಯಾರ ತಲೆಗಾದರೂ ಇಡಲು ಕೊನೆಗೆ ಒಂದು ಪ್ರಾಣಿ-ಪಕ್ಷಿಯ ತಲೆಗೆ ಇಡುವುದು ಸಾಧ್ಯವೆ. ಸೈನಿಕ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಗುರಿಯಾಟ ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿಯಾಗಬಲ್ಲದು. ನಮ್ಮ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಲಿಸಲ್ಪಡುವ ಎಷ್ಟೋ ವಿಷಯಗಳು ನಿಜಜೀವನಕ್ಕೆ ಹೇಗೆ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ಬರುವುದಿಲ್ಲವೋ ಹಾಗೆಯೇ ಎಷ್ಟೋ ಆಟಗಳು ಶಾಲೆಯ ವಾರ್ಷಿಕ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಂತಹ ಅನೇಕ ಪಂದ್ಯಾಟಕ್ಕಾಗಿ ಬಹುಮಾನ ತರುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಆಡುವಂತವು. ಬಳಿಕ ಅವು ನಿಷ್ಪ್ರಯೋಜಕ. ಇಂದಿನ ಆಟಗಳು ಹಾಗೂ ಸಮಾಜ ಇವುಗಳ ನಡುವೆ ದೊಡ್ಡ ಕಂದರವಿದೆ.

ಆಟದ ಗುಣಮಟ್ಟ ಹೆಚ್ಚಾಗಬೇಕಾದರೆ ಸಮಾಜದ ಗುಣಮಟ್ಟ ಉತ್ತಮಗೊಳ್ಳಬೇಕು. ಸಮಾಜದ ಗುಣಮಟ್ಟ ಇಳಿದಾಗ ನಾಳಿನ ಸಮಾಜವನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಾಳಿನ ನಾಗರಿಕರನ್ನು ಅಣಿಕೊಳಿಸಲು ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ತರಬೇತಿ ಅವಶ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟವನ್ನು ಸ್ವತಃ ಆಡದೆ ಇತರರು ಆಡುವುದನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸುವ ಮೂಲಕ ಮಾತ್ರ ಆನಂದಿಸುವ ಸಮಾಜ ಬದುಕಿನ ಬಗೆಗೆ ಸಮಗ್ರ ದೃಷ್ಟಿಯನ್ನುಹೊಂದಿದೆ ಎನ್ನಲಾಗದು. ಇಂದಿನ ನಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾ ಜಗತ್ತನ್ನು ಕಂಡಾಗಲೆಲ್ಲ ರೋಮ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದ ಇತಿಹಾಸದ ನೆನಪಾಗುತ್ತದೆ. ಗ್ರೀಕರು ಸ್ವತಃ ಆಡಿ ಆನಂದಿಸಿದರೆ ರೋಮನ್ನರು ಐಶಾರಾಮಿಗಳಾಗಿ ಪ್ರಾಣಿ ಕಾಳಗವನ್ನು ನೋಡಿ ಆನಂದಿಸಿದರು. ಇತರರು ಆಡುವುದನ್ನು ನೋಡಿ ಮನರಂಜನೆ ಪಡೆದರು. ಇಂದು ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಗುತ್ತಿರುವುದೂ ಇದೇ ಆಗಿದೆ. ಆಡುವವರ ಸಂಖ್ಯೆ ಕೈಬೆರಳಿನಲ್ಲಿ ಎಣಿಸುವಷ್ಟು ಆದರೆ ನೋಡುವವರ ಸಂಖ್ಯೆ ಬಯಲು ತುಂಬಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಇಂದಿನ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುತ್ವ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂಬ ಮಹತ್ವಾಕಾಂಕ್ಷೆಗೂ ಕ್ರೀಡೆಯ ಆರ್ಥಿಕ ಲಾಭಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ನಂಟು. ಯಾನಕೇನ, ಪ್ರಕಾರೇಣ, ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ಅನ್ಯಾಯ ವಶೀಲಿಗಳಿಂದ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವರು. ಅರ್ಹನಿಗೆ ಸ್ಥಾನ ದೊರೆಯದಿರುವುದು ಇಂದಿನ ನಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾ ಜಗತ್ತಿನ ದುರಂತ.

ಒಟ್ಟಾರೆ ಸದಾಶ್ರೇಷ್ಠ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುವ, ಗೆದ್ದರೆ ವಿನಯ ತೋರುವ, ಸೋತರೆ ಮತ್ತೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಎಲ್ಲರೊಂದಿಗೆ ಸ್ನೇಹಿತರಂತೆ ಬಾಳುವ, ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಬಗ್ಗೆ ಹೆಮ್ಮೆ ಪಡುವ ಮಾನವೀಯ ಗುಣಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಾರರು ಇಂದಿನ ಸಮಾಜದ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಾಗಿದೆ.

ಇಂದಿನ ಜನಜೀವನಕ್ಕೆ ನಾಡಿನ ಆಶೋತ್ತರಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುವುದಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲಿಸುವ ಆಟಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯಾವಂತರೆಲ್ಲರೂ ಕೂಡಿ ಚಿಂತಿಸಿ, ಕ್ರೋಢೀಕರಿಸಿ ಹೊಸ ವಿಷಯವನ್ನೂ, ನಿಯಮಗಳನ್ನೂ ಆಟಗಳಿಗೆ ಜೋಡಿಸಿ ಪ್ರಚಾರಕ್ಕೆ ತರಬೇಕಾಗಿದೆ.

ಆಧಾರ ಗ್ರಂಥಗಳು:

1) ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಎನ್.ಆರ್.ನಾಯಕ, ಶಾಂತಿ ನಾಯಕ
2) ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ಪ್ರಬಂಧ – ಡಾ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ
3) ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವಕೋಶ ಭಾಗ 1
4) ಕಿರಿಯರ ವಿಶ್ವಕೋಶ ಭಾಗ 6

ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ

ಡಾ. ಶ್ರೀ. ನಂ. ಶಂಕರನಾರಾಯಣ

ಈ ಸಂಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗಿರುವ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕುರಿತು ವಿಚಾರ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಸಂಗ್ರಹಕಾರ್ಯ ನಡೆದಿದೆ. ಹಾಗೂ ತಕ್ಕಮಟ್ಟಿಗೆ ವಿಚಾರವೂ ನಡೆದಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯದಾಗಿ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಈ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಏನು ಕೆಲಸ ನಡೆದಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ, ಅನಂತರ ಇವೆರಡಕ್ಕೂ ಇರುವ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಸಂರಚನಾತ್ಮಕ (structural) ಪ್ರದರ್ಶನಾತ್ಮಕ (Performance), ಪ್ರಕಾರಾತ್ಮಕ (Generic) ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಿಂದ ವಿಚಾರ ಮಾಡುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಕುರಿತು ಡಾ. ಎನ್.ಆರ್.ನಾಯಕ್ ಮತ್ತು ಶ್ರೀಮತಿ ಶಾಂತಿನಾಯಕ್ ಅವರು ವಿಚಾರಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.[1] ಅವರು ತಮ್ಮ ಕೃತಿಯ ಪ್ರಸ್ತಾವನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಪಾವಿತ್ರ್ಯವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ, ಅವುಗಳ ಅಳಿವನ್ನು ತಡೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಹೇಗೆ ಧಾರ್ಮಿಕತೆಯ ಲೇಪವನ್ನು ಹಚ್ಚಿದರು ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಡನೆ ಸ್ಪಷ್ಟಗೊಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಹಬ್ಬಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳನ್ನಾಡುವ ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಬಲಿಕೊಡುವ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಕೋಳಿ ಅಂಕ ಆಡಿಸುವುದು, ದೇವಸ್ಥಾನದ ಗೋಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ಆಟಗಳ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಬರೆದಿರುವುದು, ಈ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಪೌರಾಣಿಕತೆಯ ಪರಿವೇಷ ಹೇಗೆ ಬಂದಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಡಾ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಪಿ ಎಚ್.ಡಿ. ನಿಬಂಧವೊಂದನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ.[2] ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ವಿಭಿನ್ನ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಿಂದ ನೋಡುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಆಟಗಳಿಗಿರುವ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳು ಆಟವಾಗಿದ್ದವು, ಆಟಗಳು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಾಗಿದ್ದವು ಎಂಬುದನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿ ಅವುಗಳಿಗೆ ನಿದರ್ಶನಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗವಾಗುವ ಆಕೃತಿಗಳ ಸಮನ್ವಯವನ್ನು ಕುರಿತು ವಿವರವಾಗಿ,

ತೌಲನಿಕವಾಗಿ ವಿಚಾರಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ತ್ರಿಕೋನ, ಕತ್ತರಿ ಚಿನ್ಹೆ, ಅಧಿಕ ಚಿನ್ಹೆ, ಚೌಕ, ವರ್ತುಲ ಇವುಗಳೆಲ್ಲ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಎರಡರಲ್ಲೂ ಹೇಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಅಧ್ಯಯನ ವಿವರವಾಗಿದ್ದು ಅಭ್ಯಾಸಪೂರ್ಣವಾಗಿದೆ. ಅನೇಕ ಉಪಯುಕ್ತವಾದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಮೇಲೆ ವಿಚಾರ ಮಾಡಿದ ಲೇಖಕರ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಉಪಯುಕ್ತವಾಗಿವೆ. ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿವೆ. ಆದರೆ ಈವರೆಗಿನ ಆಟ–ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳ ತೌಲನಿಕ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಆಟ ಬೇರೆ, ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಬೇರೆ, ಇವೆರಡೂ ಭಿನ್ನವಾದುವು. ಆದರೂ ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮ್ಯವಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಒಪ್ಪಿಯೂ ಕೂಡ ಇವೆರಡರ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಿಂದ ಪರಿಶೀಲಿಸಬಹುದು. ಅವೇ ಈ ಮೊದಲು ತಿಳಿಸಿದ ಸಂರಚನಾತ್ಮಕ, ಪ್ರದರ್ಶನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಪ್ರಕಾರಾತ್ಮಕ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳು.

೨

ಸಂರಚನಾತ್ಮಕ ದೃಷ್ಟಿ : ಆಟ ಜಾನಪದದ ಒಂದು ಪ್ರಕಾರ. ಹಾಗೆಯೇ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯೂ ಒಂದು ಪ್ರಕಾರ. ಇವೆರಡರ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಮೊದಲು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಆಟ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಇದು ಎರಡು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ನಡುವೆ ಆಗಬಹುದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳ ನಡುವೆ ಆಗಬಹುದು. ಇದು ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧವಾಗಿದ್ದು ಎರಡು ಕಡೆಯವರೂ ಇದನ್ನು ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾಗಿ ಪಾಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಯಾರು ಉತ್ತಮ ಅಥವಾ ಯಾರು ಅತ್ಯುತ್ತಮ, ಯಾರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ ಅಥವಾ ಸೋಲುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ. ಆಟ ಲೌಕಿಕ ಸ್ವರೂಪದ್ದು. ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಡುವಂತಹದು. ಮನುಷ್ಯನ ಪ್ರಾಣಿ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗಳಿಗೆ ನಿರುಪಾಯಕರವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಕೊಡುವುದು, ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಕ್ಕೆ ಉತ್ತೇಜನ ಕೊಡುವುದು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಉತ್ಕಟ ಭಾವನೆಗಳಿಗೆ ಸುರಕ್ಷಿತವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಕೊಡಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುವುದು, ವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳ ಮೂಲಕ ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಬದ್ಧರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವುದು ಇದರ ಉದ್ದೇಶ. ಸರಳವಾದ ಆಟಗಳಿರುವಂತೆಯೇ ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳಿರುವಂತೆಯೇ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಗಂಡಸರಿಗೆ, ಹೆಂಗಸರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳಿಗೇ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಆಟಗಳಿರುವಂತೆಯೇ ಇವರೆಲ್ಲರೂ ಒಟ್ಟಾರೆ ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. 42

ಧಾರ್ಮಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳಿಗಾಗಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡು, ಪರಂಪರಾನುಗತವಾಗಿ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾ ಬಂದಿರುವ ಕ್ರಿಯಾ ವಿಧಾನ ಮತ್ತು ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು 'ವಿಧಿ ಕ್ರಿಯೆ' ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಯ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಅಭ್ಯಾಸ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಅದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಒಪ್ಪಿಗೆ ಪಡೆದದ್ದಾಗಿರಬೇಕು. ಇದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಮಾಡುವಂತಹುದು.

ಇದನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ತಿಳಿದವರು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ಮಾಡಿ ಮಾಡಿಸಬೇಕು. ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಮತ್ತು ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಅತೀತ ಶಕ್ತಿಗಳಿಂದ ತೊಂದರೆಯಾದೀತು ಎಂಬ ಭಯದಿಂದ ಹಾಗೆ ಆಗದಿರಲಿ, ಒಳ್ಳೆಯದಾಗಲಿ ಎಂಬ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಮಾಡುವಂತಹುದು. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಮಾತು, ಮಂತ್ರ, ಪ್ರಾರ್ಥನೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಮಾಟವೂ ಕೆಲವು ಸಲ ಸೇರಿರುವುದುಂಟು. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಬಾರದ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ನಿಷಿದ್ಧ (Taboo) ಎಂದೂ, ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ವಿಧಿ (rite) ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆಲ್ಲಾ ಮೂಲವಾಗಿರುವ ಅಂಶ ನಂಬಿಕೆ. ನಂಬಿಕೆ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಸರಳ, ಕೆಲವು ಸಂಕೀರ್ಣ. ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬನೇ ಕುಳಿತು ಮಾಡುವ ಪೂಜೆ ಸರಳ. ಹಬ್ಬ ಜಾತ್ರೆ, ಮದುವೆ, ಅಂತ್ಯ ಸಂಸ್ಕಾರ ಮೊದಲಾದವು ಅನೇಕ ಚಿಕ್ಕ-ಪುಟ್ಟ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸ್ವರೂಪದ್ದಾಗಿರುತ್ತವೆ. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯನ್ನೂ ಒಳಾಂಗಣ ಹಾಗೂ ಹೊರಾಂಗಣ ಎಂಬ ವರ್ಗೀಕರಣ ಮಾಡಬಹುದು. ಮನೆಯೊಳಗೆ ಮಾಡುವ ಪೂಜೆ ಒಳಾಂಗಣ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಾದರೆ, ಜಾತ್ರೆ ಹೊರಾಂಗಣ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಗಂಡಸರಿಗೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾದ, ಹೆಂಗಸರಿಗೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾದ ಅಂತೆಯೇ ಮಕ್ಕಳಿಗೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾದ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಿರುವಂತೆಯೇ ಇವರೆಲ್ಲರೂ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಾದ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾಗಿ ಪಾಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳು ಅತೀತ ಶಕ್ತಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ಕಲ್ಪಿಸುವ, ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಒಳ್ಳೆಯದನ್ನು ಮಾಡುವ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಈ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗೆ ರಚನೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅನೇಕ ಸಾಮ್ಯಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ.

ಈ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಇನ್ನೂ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಪ್ರೊ. ಆಲನ್ ಡಂಡಸ್ ಅವರು ತಮ್ಮ ಒಂದು ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಪುರಾಣ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗೆ ಯಾವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಂರಚನಾತ್ಮಕ ಸಾಮ್ಯಗಳಿವೆಯೋ ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿಯೇ ಆಟಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಕಥೆಗಳಿಗೆ ಸಂರಚನಾತ್ಮಕ ಸಾಮ್ಯವಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಆಟದ ರಚನೆ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಕಥೆಯ ರಚನೆ ಎರಡನ್ನೂ ಕುರಿತು ವಿವರವಾಗಿ ಚರ್ಚೆಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.[3] ಜನಪದ ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿರುವಂತೆಯೇ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕೂಡ ಕೆಲವು ಮೂಲ ಘಟಕಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸಿದ್ದಾರೆ. Motifeme ಎಂಬುದು ಒಂದು ಕ್ರಿಯಾ ಘಟಕ. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕ್ರಿಯಾ ಘಟಕಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮ್ಯ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಈ ವಿಷಯವನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಲು ಅವರು Hare and Hounds ಎಂಬ ಆಟದ ನಿದರ್ಶನವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಮೊಲದ ಪಾತ್ರವನ್ನೂ ಉಳಿದವರು ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳ ಪಾತ್ರವನ್ನೂ ವಹಿಸುವರು. ಇಲ್ಲಿ ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಮೊಲ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಇದು ಒಂದು ಕೊರತೆ (Lack) ಮೊಲವನ್ನು ಹಿಡಿ[illegible] ಆಟದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳು ಸೋಲಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ (Consequence) [illegible]ದಕ್ಕೊಂದು ನಿಬಂಧನೆ ಇದೆ. (Interdiction) ಮೊಲ ತನ್ನ ಮನೆಗೆ ಬ[illegible]ೂದಲು ನಾಯಿಗಳು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಈ ನಿಬಂಧನೆಯನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿ[illegible] (Violation) ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳು

ಸೋಲುತ್ತವೆ. ಇವು ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಅಂಶಗಳು. ಮೊಲದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನೋಡಿದಾಗ – ಅದು ಮನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟಿದೆ. ಇದೊಂದು ಕೊರತೆ. ಅದು ನಾಯಿಗಳ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ಮನೆಗೆ ವಾಪಸ್ ಬರಬೇಕು. ಇದೊಂದು ನಿಬಂಧನೆ (Interdiction). ನಾಯಿಗಳಿಗೆ ಸಿಗದಿದ್ದರೆ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ (Consequence). ಸಿಕ್ಕಿದರೆ ಸೋಲುತ್ತದೆ (Violation).

ಈ ರೀತಿಯ ಸಂರಚನಾತ್ಮಕ ಸಾಮ್ಯವನ್ನು ನಾವು ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗೂ ಅನ್ವಯಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮಲ್ಲಿನ ಕಾರಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ಕರೆ ಹರಿಯುವ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಇದೇ ರೀತಿ ವಿವರಿಸಬಹುದು. ಡಾ. ಚಿದಾನಂದಮೂರ್ತಿ ಅವರು ಕರೆ ಹರಿಯುವ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯ ವಿವರಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. "ಸಂಜೆ ಹೊಂಬಳ್ಳಿಯನ್ನು ತಂದು ಹಗ್ಗದಂತೆ ಹೆಣೆದು ಊರಿನ ಮುಂದಿರುವ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಊರಿನ ಜನರೆಲ್ಲಾ ಸೇರಿ ಅದನ್ನು ಹರಿದು ಮನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ 'ಕರೆ' (ಕರಿ) ಹರಿಯುವುದು. ಇದನ್ನು ಹರಿಯುವಾಗ ತಮ್ಮ ಊರಿನ ಕರೆಯನ್ನು ಬೇರೆಯವರು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋದಾರೆಂದು ಕಾಯುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ ಕರೆಯ ಹತ್ತಿರ ಬೇರೆ ಊರವರನ್ನು ಸೇರಿಸುವುದಿಲ್ಲ".[4] ಈ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯೂ ಕೂಡ ಒಂದು ಆಟದಂತೆಯೇ ಇದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಎರಡು ಊರಿನ ಜನರಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದೆ. ಒಂದು ಊರಿನವರು ಕರೆಯನ್ನು ತಮ್ಮಲ್ಲಿಯೆ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅದಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಿಯಾಗುವವರು (Interdiction) ಇನ್ನೊಂದು ಊರಿನವರು. ಇನ್ನೊಂದು ಊರಿನವರು ಕರೆಯನ್ನು ಹರಿದರೆ (Violation) ಮೊದಲಿನವರಿಗೆ ಆಪತ್ತು (Consequence). ಆದರೆ ಇದನ್ನು ತಡೆದರೆ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಇದರಲ್ಲಿಯೂ ಕೂಡ ಡಂಡಸ್ ಅವರು ಹೇಳುವ Lack ಮತ್ತು Lack liquidated ಎನ್ನುವ ತತ್ತ್ವ ಇರುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.[5] ಇದನ್ನು ಈ ರೀತಿ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಬಹುದು.

	Lack	Interdiction	Violation	Consequence
Hare	Wants to go home	without being caught by Hounds	is caught (is not caught)	Looses game (wins game)
Hounds	want to catch Hare	Before he arrives back home	do not catch (do catch Hare)	Loose game (Win game)
ಒಂದು ಊರಿನವರು	ಕರೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವುದು	ಬೇರೆ ಊರಿನವರ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ	ಬೇರೆಯವರಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದರೆ (ಸಿಕ್ಕದಿದ್ದರೆ)	ಸೋಲುತ್ತಾರೆ (ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ)
ಇನ್ನೊಂದು ಊರಿನವರು	ಕರೆಯನ್ನು ಹರಿಯುವುದು	ಮೊದಲ ಊರಿನವರಿಗೆ ಸಿಗದಂತೆ	ಸಿಕ್ಕಿದರೆ (ಸಿಕ್ಕದಿದ್ದರೆ)	ಸೋಲುತ್ತಾರೆ (ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ)

ಇದು ಒಂದು ನಿದರ್ಶನ ಮಾತ್ರ. ಹೀಗೆಯೇ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಟಗಳನ್ನೂ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಹೋಲಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಅವುಗಳಿಗಿರುವ ಸಂರಚನಾತ್ಮಕ

ಸಾಮ್ಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಎರಡರಲ್ಲೂ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ಪಾಲಿಸಬೇಕು: ಆಟದಲ್ಲಿ ಲೌಕಿಕ ಕಾರಣಕ್ಕೆ, ಅಂದರೆ ಸೋಲು–ಗೆಲುವಿನ ನಿರ್ಣಯಕ್ಕೆ; ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಧಾರ್ಮಿಕ ಕಾರಣಕ್ಕೆ, ಅಂದರೆ ಅಲೌಕಿಕ ಶಕ್ತಿಗಳ ಭೀತಿಯ ಕಾರಣಕ್ಕೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳ ಉಲ್ಲಂಘನೆಯಿಂದ Foul ಆಗುತ್ತದೆ ಇಲ್ಲವೆ Out ಆಗುತ್ತದೆ. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ (Riic) ವಿಧಿಗಳ ಉಲ್ಲಂಘನೆ ಮೈಲಿಗೆಯಾಗುತ್ತದೆ, ಇಲ್ಲವೆ ಉದ್ದೇಶಿತ ಫಲ ಕೈಗೂಡುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟದಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಪಾಲಿಸಲಾಗುತ್ತಿದೆಯೇ ಎಂಬುದನ್ನು ಎರಡೂ ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರರು ಕಣ್ಣಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಟ್ಟು ತೀವ್ರವಾಗಿ ಗಮನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಮೋಸ ಮಾಡಿದರೂ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚುತ್ತಾನೆ. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿ ಇಲ್ಲದಿರಬಹುದು. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಲ್ಲದಿರಬಹದು. ಆದರೆ ಅತೀತ ಶಕ್ತಿಗಳ ಭಯ, ಸಮಾಜದ ಅವಹೇಳನದ ಭಯ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಇಲ್ಲಿಯೂ ಕೂಡ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟು ನಿಟ್ಟಾಗಿ ಪಾಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಒಬ್ಬರೇ ಆಡುವಂತಹ ಆಟಗಳಿವೆ; ಎದುರಾಳಿಯೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಉದಾ : ಸೀತೆಯಾಟ ಎಂಬ ಚನ್ನೆಮಣೆ ಆಟ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಕಡೆಯ ಆಟವನ್ನು ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯೇ ಆಡುತ್ತಾನೆ(ಳೆ). ಬೇರೆ ಯಾರೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಇಲ್ಲಿ ಆಡುವ ವ್ಯಕ್ತಿ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ವಿರೋಧಿ; ಆದರೂ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಯಾವುದೇ ಮೋಸ ಮಾಡುವುದಿಲ್ಲ. ಇದನ್ನು ಒಬ್ಬನೇ ವ್ಯಕ್ತಿ ಮಾಡುವ ದೇವರ ಪೂಜೆಗೆ ಹೋಲಿಸಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ಪೂಜೆಯನ್ನು ನೋಡಲು ಬೇರೆ ಯಾರೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಆ ವ್ಯಕ್ತಿ ಪೂಜೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ಲೋಪವನ್ನೂ ಮಾಡುವುದಿಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿರುವ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಅತ್ಯಂತ ಸರಳ ಸ್ವರೂಪದ್ದು. ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಯಾರು ಸೋಲುತ್ತಾರೆ, ಯಾರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸಿ, ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕಾದವನು ಅಂಪೈರ್. ಕೆಲವು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬ ತನ್ನಿಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನೇ ಮಾಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬ ಪೂಜಾರಿಯು ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಇಂತಹ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಪೂಜಾರಿ ಮಾಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನೋಡಿದಾಗ ಆಟದ ಅಂಪೈರ್ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯ ಪೂಜಾರಿ ಇವರಿಬ್ಬರಿಗೆ ಸಾಮ್ಯವಿದೆ. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗುಂಪು ಪೂಜೆ ಮಾಡುವವರಾದರೆ ಎದುರು ಗುಂಪು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಲ್ಲದಿರುವುದರಿಂದ ದೇವರೆ ಆಗಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿರುವಂತೆ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲೂ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳ ಸಂರಚನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಈ ರೀತಿ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಬಹುದು.

ಆಟ	ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ
1. ಸ್ಪರ್ಧೆ	ಅತೀತ ಶಕ್ತಿಗಳ ಹೆದರಿಕೆ
2. ಎದುರಾಳಿ	ದೇವರು

3. ಸರಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಯೊಡನೆ ನೇರ ಸ್ಪರ್ಧೆ (Direct Contact)	ಸರಳ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಶಕ್ತಿಯ ಹೆದರಿಕೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಯೇ ಪೂಜೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. (Direct Contact)
[illegible]ಕೀರ್ಣ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ ಮತ್ತು [illegible]ಕರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇವರಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರೂ ಇ[illegible] ಆಟಗಾರರಲ್ಲದವರೂ ಇರಬಹುದು.	ಸಂಕೀರ್ಣ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಪೂಜಾರಿ ಮತ್ತು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಭಕ್ತರಾಗಿರಬಹುದು; ಇಲ್ಲವೇ ಇತರರೂ ಇರಬಹುದು.

ಡಂಡಸ್ ಅವರು Myth ಮತ್ತು Ritualಗೆ ಇರುವ ಸಾಮ್ಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ Folktale ಮತ್ತು Gameಗೆ ಇರುವ ಸಾಮ್ಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇದೇ ರೀತಿ Ritual ಮತ್ತು Game ಇವುಗಳಿಗೂ ಸಾಮ್ಯಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. Myth ಮತ್ತು Ritual ಧಾರ್ಮಿಕ ಸ್ವರೂಪದವು, ಆದರೆ Folktale ಮತ್ತು Game ಲೌಕಿಕ ಸ್ವರೂಪದವು. ಇದು ಇವುಗಳಲ್ಲಿರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸ. ಇವುಗಳ ಉದ್ದೇಶ ಬೇರೆ ಬೇರೆ.

೩

ಪ್ರದರ್ಶನಾತ್ಮಕ ದೃಷ್ಟಿ : ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯ ಬಗ್ಗೆ ರಚನೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವಾಗ ಅವುಗಳ Text ಏನು ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಆಟವನ್ನಾಗಲಿ, ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯನ್ನಾಗಲಿ Performance ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿ ಇವೆರಡರ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು Performance Theoryಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಪರಿಶೀಲಿಸಬೇಕಾದದ್ದು ಅಗತ್ಯ. ಸಂದರ್ಭ (Context) ಮತ್ತು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ (Audience) ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶನವೂ (Performance) ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಿದ್ಧಾಂತ (Performance Theory) ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಮಾಡುವವನು ಪ್ರದರ್ಶನಕಾರ (Performer) ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡುವವರು ಅನೇಕರಿದ್ದಾಗ ಪ್ರದರ್ಶನಕಾರರ ವಿನ್ಯಾಸ (Performance Configuration) ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡುವ ಕೇಂದ್ರ ವ್ಯಕ್ತಿ ಹಾಗೂ ಕೇಂದ್ರ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ನೆರವಾಗುವವರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನೂ ಪ್ರದರ್ಶನ ಘಟನೆ (Performance Event) ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರದರ್ಶನದ ಸಂದರ್ಭ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಅಂಶಗಳಿಂದ ಪ್ರಭಾವಿತವಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಲ್ಲಿ Active Audience ಮತ್ತು Passive Audience ಎಂಬ ಎರಡು ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಘಟನೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ತೋರಿಸುವವರು Active

Audience ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ತೋರಿಸದಿರುವವರು Passive Audience. ಇದು ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಿದ್ಧಾಂತದ ಸ್ಥೂಲವಾದ ರೂಪುರೇಷೆ.[6]

ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ ಮತ್ತು ಒಳಾಂಗಣ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ; ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟ ಮತ್ತು ಹೊರಾಂಗಣ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ – ಇವುಗಳ ಬಗ್ಗೆ Performance study ಮಾಡಿದಾಗ ಇವುಗಳಿಗಿರುವ ಸಾಮ್ಯವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ವಿಧಾನದ ಮೂಲಕ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬೇಕು. ಇಲ್ಲಿ ಆ ರೀತಿಯ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಕೆಲವು ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ; ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ಬಗೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ತೀವ್ರವಾದ ಭಾವನೆಗಳು ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತವೆ. ಆಟದಲ್ಲಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆ ತೀವ್ರ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಉಕ್ಕಿಸುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ದೇವರ ಮೇಲಿನ ಭಕ್ತಿ ತೀವ್ರ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಹೊಮ್ಮಿಸುತ್ತದೆ. ಆಟದಲ್ಲಾಗಲೀ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಾಗಲೀ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಅಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣ ತಲ್ಲೀನರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಆಟದ ಗುಣಮಟ್ಟವೂ ಉತ್ತಮಗೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ನಿರಾಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಆಟದ ಗುಣಮಟ್ಟ ಕಡಿಮೆಯಾಗುಬಹುದು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಎರಡು ಬಗೆಯಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಬಗೆಯವರು ಸಂಪೂರ್ಣ ತನ್ಮಯರು Active Audience. ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯವರು ಮೂಕ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು Passive Audience. ಆಟವಾಗಲೀ, ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯಾಗಲೀ ಅದು ಒಂದೊಂದು ಸಲ ಪ್ರದರ್ಶನಗೊಂಡಾಗಲೂ ಇಂತಹ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಗುಣಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಸಂದರ್ಭ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂದರ್ಭ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂದರ್ಭವೂ, ಹಾಗೆಯೇ ಪ್ರದರ್ಶನಕಾರನ ಮನಸ್ಥಿತಿ ಹಾಗೂ ದೇಹಸ್ಥಿತಿಗಳೂ ಕಾರಣವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಜಾತ್ರೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಂತಹ ದೊಡ್ಡ ಪ್ರಮಾಣದ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿ ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಭಕ್ತರಿರುತ್ತಾರೆ; ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ನಿಗದಿತವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಭಕ್ತರಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಭಾವೋತ್ಕರ್ಷವನ್ನೇ ಆಟಗಾರರಲ್ಲೂ ಕಾಣಬಹುದು. ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ವಿವಿಧ ಧಾರ್ಮಿಕ ಗುಂಪುಗಳ ಮನೋಭಾವ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ರೂಪವನ್ನು ತಾಳಬಹುದು; ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಸನ್ನಿವೇಷ ಸೃಷ್ಟಿಯಾಗಬಹುದು; ಶೈವ ಭಕ್ತರು ಮತ್ತು ವೈಷ್ಣವ ಭಕ್ತರ ನಡುವೆ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಹೋರಾಟಗಳನ್ನೂ, ತಮ್ಮ ಧರ್ಮ ಹಾಗೂ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳ ಸಲುವಾಗಿ ಪ್ರಾಣ ಬಿಟ್ಟ ಭಕ್ತರ ನಿದರ್ಶನಗಳನ್ನೂ ನೋಡಬಹುದು. ಆಟದಲ್ಲಿಯೂ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ತಮ್ಮ ಪ್ರಿಯರಾದ ಆಟಗಾರರು ಗೆದ್ದಾಗ ಕುಣಿದಾಡುವರು, ಸೋತಾಗ ಗೆದ್ದವರ ಮೇಲೆ ಹಲ್ಲೆ ಮಾಡುವುದೂ ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಇವೆರಡರಲ್ಲಿಯೂ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಲ್ಲಿ Hero Worship ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಈ ನಾಯಕ ಪೂಜೆ ಮಾಡುವ ಭಕ್ತರ ಸ್ಥಿತಿ ಉನ್ಮತ್ತ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು

ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನೋಡಿದಾಗ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಭಕ್ತರು ದೇವರ ಬಗ್ಗೆ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಭಕ್ತರ ಬಗ್ಗೆ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಆಟಗಾರರ ಬಗ್ಗೆ ಹೊಂದಿರುವ ಸಂಪೂರ್ಣ ತಾದಾತ್ಮ್ಯ (Involvement) ಮತ್ತು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ತಮ್ಮನ್ನು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು (Identification) ಇದಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯ ನಡುವೆ ಅನೇಕ ಸಾಮ್ಯಗಳಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಆಟಗಳು ಸೇರಿರುವುದುಂಟು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಮದುವೆಯ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳ ನಡುವೆ ಆಟಗಳೂ ಸೇರಿರುತ್ತವೆ. "ಮದುವೆಯ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು–ಗಂಡಿಗೆ ಮಾಡುವ ಶಾಸ್ತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಳೂ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸಿವೆ. ಧಾರೆಯ ಸಮಾರಂಭ ಕಳೆದು ದಂಪತಿಗಳಾದ ಅವರಿಂದ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಪುರೋಹಿತರು, ಹಿರಿಯರು ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಉದ್ದೇಶ ಹೆಣ್ಣು–ಗಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಸಲಿಗೆ, ಸಹಕಾರ ಬೆಳೆಯಲೆಂಬುದಾಗಿರಬಹುದು. ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಂಪ್ರದಾಯ ರೀತಿ–ನೀತಿಗಳ ಕಟ್ಟುಪಾಡುಗಳು ಬಿಗಿಯಾಗಿದ್ದರಿಂದ ಹೆಣ್ಣು–ಗಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾತು–ಕತೆ, ಸಲುಗೆ ಇರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಮದುವೆಯ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮುದ್ರೆ ಬಿದ್ದ ಮೇಲಾದರೂ ಅವರಲ್ಲಿ ಪರಿಚಯ, ಸಲುಗೆ, ಸಹಕಾರ ಮನೋಭಾವನೆ ಬೆಳೆಯಲೆಂದು ಆಟವಾಡಿಸುವ ಶಾಸ್ತ್ರ ಮಾಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಲ್ಲಿ ಅಡಕೆ, ಅಕ್ಕಿ ರಾಶಿ, ಉಂಗುರ, ಅಕ್ಕಿ, ಬೇಳೆ, ಉಪ್ಪು ಅಲ್ಲದೆ ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣುಗಳೇ ಆಟಕ್ಕೆ ವಸ್ತುವಾಗುತ್ತಾರೆ." [7] – ಈ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರುವ ಡಾ. ಸುಶೀಲಾ ಸೊಂಡೂರ್ ಅವರು ಇಂತಹ ಆಟಗಳ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ "ಜನಪದರು ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಮನರಂಜನೆಯನ್ನು ಯಾವ ರೀತಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರೆಂಬುದಕ್ಕೆ ಮದುವೆಯ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಆಟಗಳು ಪ್ರಮಾಣ ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ" ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಧಾರ್ಮಿಕ ಸ್ವರೂಪದ ಮದುವೆಯ ಕ್ರಿಯೆ ಹಾಗೂ ಲೌಕಿಕ ಸ್ವರೂಪದ ಆಟ ಎರಡೂ ಜೊತೆ–ಜೊತೆಯಾಗಿ ಇಲ್ಲಿ ಬೆರೆತಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯ ನಂತರ ಆಟ, ಆಟದ ನಂತರ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಹೀಗೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಲೌಕಿಕ ಮತ್ತು ಧಾರ್ಮಿಕ ಕ್ರಿಯಾ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು ಇಲ್ಲಿ ಜೊತೆ–ಜೊತೆಯಾಗಿ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಹೇಗೆ ಸಾಧ್ಯ ಎಂಬ ಅನುಮಾನ ಬರಬಹುದು. ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯನ ನಡವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ಲೌಕಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ ಎಂಬ ವಿಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆಯೇ ಹೊರತು, ಅವೆರಡು ಎಲ್ಲಾ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿಯೇ ಇರಬೇಕೆಂಬ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಸರಿಯಲ್ಲ. ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಇವೆರಡರ ಅಗತ್ಯವೂ ಇರುವುದರಿಂದ ಜೊತೆ–ಜೊತೆಯಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾನೆ. ಆಟದ ಲೌಕಿಕ ವ್ಯವಹಾರಗಳಲ್ಲಿ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಧಾರ್ಮಿಕ ಉಪಯೋಗ ಪಡೆಯುವುದು ಹಾಗೆಯೇ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯ ಧಾರ್ಮಿಕ ವ್ಯವಹಾರದಲ್ಲಿ ಲೌಕಿಕ ಆಟದ ಪ್ರಯೋಜನ ಪಡೆಯುವುದೂ ಸಹಜವೇ. ಇವೆರಡೂ ಪರಸ್ಪರಾವಲಂಭಿಗಳು. ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಶ್ರೀಮತಿ ಶಾಂತಿನಾಯಕ್ ಅವರು ಹೇಳಿರುವ ಅಂಶಗಳನ್ನು ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. "ದೇವತೆಗಳ ರಥೋತ್ಸವ, ಜಾತ್ರೆ ಮುಂತಾದ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಕೋಲಾಟಗಳು, ಬಣ್ಣ

ತೂರುವ ಆಟಗಳು ಹಗರಣದಾಟಗಳು, ದೈಕಾಲಿನ ಮೊಸರು ಗಡಿಗೆ ಒಡೆಯುವ ವಿನೋದ, ಮರಕಾಲ ಕುಣಿತ, ಮದುವೆಯಲ್ಲಿಯ ಓಕುಳಿ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡಾ ವಿನೋದಗಳೆಲ್ಲಾ ಧಾರ್ಮಿಕತೆಯಿಂದ ಒಪ್ಪವಡೆದು ಆಟಗಳ ಪಾವಿತ್ರ್ಯವನ್ನುಳಿಸಿ ಅವುಗಳ ಉಳಿವು ಹಾಗೂ ಪ್ರಚಾರಗಳಿಗೆ ನೆರವನ್ನಿತ್ತಿದೆ'' [8] – ಎನ್ನುವ ಈ ಅಂಶಗಳು ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಯ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತವೆ. ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಇವೆರಡೂ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳೇ ಆಗಿದ್ದು, ಪರಸ್ಪರಾವಲಂಬಿಯಾಗಿವೆ.

ಆಟಗಳಿಂದ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡವೆ ಅಥವಾ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಿಂದ ಆಟಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡವೆ ಎಂಬುದು ವಿಚಾರ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಅಂಶ. ಡಾ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು ಈ ಬಗ್ಗೆ ವಿಚಾರ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಆದರೆ ಆಟಗಳಿಂದಲೇ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡವು ಎಂದಾಗಲೀ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಿಂದಲೇ ಆಟಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡವು ಎಂದಾಗಲೀ ಹೇಳುವುದು ಕಷ್ಟ. "Whether all games evolved from ritual is no more or less likely than the evolution or rather devolution of Foolktales from myths" ಎಂಬ ಡಂಡಸ್ ಅವರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಸರಿ ಎನಿಸುತ್ತದೆ. [9]

೪

ಪ್ರಕಾರಾತ್ಮಕ ದೃಷ್ಟಿ : ಜಾನಪದದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರಗಳಿವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಣ ಮಾಡುವಾಗ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಾಗ್ಸ್ ಅವರು ಈ ರೀತಿಯ ವರ್ಗೀಕರಣವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ.

1. ಸಾಹಿತ್ಯ ಪ್ರಕಾರಗಳು – ಪುರಾಣ, ಐತಿಹ್ಯ, ಕಥೆ, ಕಾವ್ಯ ಮುಂತಾದವು.
2. ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಪ್ರಕಾರಗಳು – ನೃತ್ಯ, ಆಟ ಮೊದಲಾದವು
3. ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಪ್ರಕಾರಗಳು – ಸಂಪ್ರದಾಯ, ನಂಬಿಕೆ, ಮಂತ್ರ, ಮಾಟ ಮೊದಲಾದವು
4. ಬಾಷಿಕ ಪ್ರಕಾರಗಳು – ಮಾತು, ಸನ್ನೆ, ಗಾದೆ, ಒಗಟು ಮೊದಲಾದವು.

ಈ ರೀತಿಯ ವರ್ಗೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಸಾಹಿತ್ಯ, ಕ್ರಿಯೆ, ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ವಿಷಯ ಹಾಗೂ ಭಾಷೆ ವರ್ಗೀಕರಣದ ಮಾನದಂಡವಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಇವುಗಳು ಒಂದರಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಸಂಪೂರ್ಣ ಭಿನ್ನವಾದವು ಎಂದು ಭಾವಿಸುವುದು ಕಷ್ಟ. ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ವರ್ಗೀಕರಿಸಬಹುದು. ಅಂದರೆ ರೂಪ, ವಸ್ತು, ಸಂದರ್ಭ ಇವುಗಳಿಗನು ಗುಣವಾಗಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಬಹುದು. ರೂಪದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನೋಡಿದಾಗ ಕಾವ್ಯಕ್ಕಿಂತ ಕಥೆ ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತದೆ. ಕಥೆಗಿಂತ ನಾಟಕ ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತದೆ. ವಸ್ತುವಿನ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ವಿಚಾರ ಮಾಡಿದಾಗ ಕಥೆಗಿಂತ ಐತಿಹ್ಯ ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತದೆ. ಐತಿಹ್ಯಕ್ಕಿಂತ ಪುರಾಣ ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತದೆ. ಉದ್ದೇಶದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಇವುಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತವೆ. ಗಾದೆ ಮತ್ತು ನಿಂದೆ ನುಡಿ ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿ ಕಂಡರೂ ವಸ್ತುವಿನ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದೇ. ಇವೆರಡರ ಉದ್ದೇಶವೂ ನೀತಿ ಭೋದೆ. ಮನುಷ್ಯರ ನಡವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವುದು ಇವುಗಳ ಉದ್ದೇಶ. ನಿಂದೆ ನುಡಿ ಈ ಕೆಲಸವನ್ನು ನೇರವಾದ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಮಾಡಿದರೆ ಗಾದೆಯಲಿ

ನೇರವಾಗಿ ಹೇಳುವುದರ ಬದಲು ಗಾದೆಯ ಮೂಲಕ, ಹೆಚ್ಚು ಸಂಯಮದಿಂದ ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆಲ್ಲಾ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಇದನ್ನೆಲ್ಲಾ ಕುರಿತು ಅಂದರೆ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲಾ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ಜಾನಪದದ ಪ್ರಕಾರಗಳ ಬಗ್ಗೆ ವಿಚಾರ ಮಾಡುವ ಒಂದು ವಿಭಾಗವೇ ಜಾನಪದ ವಿಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿದೆ. ಇದನ್ನು ಪ್ರಕಾರ ವಿಮರ್ಶೆ (Genre criticism) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ವರ್ಗೀಕರಿಸಬೇಕು, ಯಾವ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ, ಎಂಬುದರ ಜೊತೆ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಒಂದು ಪ್ರಕಾರದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರಕಾರ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನ ಹಾಗೂ ಸಮಾಜದಿಂದ ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಪ್ರಕಾರದ ಕಲ್ಪನೆ, ಉದ್ದೇಶ, ಕ್ರಿಯೆ ಇವುಗಳು ಹೇಗೆ ಬದಲಾಗುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಇದರಲ್ಲಿ ವಿವರಣಾತ್ಮಕ ಹಾಗೂ ತೌಲನಿಕವಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲಾಗುವುದು.

ರೋಜರ್ ಡಿ ಅಬ್ರಹಾಂಸ್ ಅವರು ಜಾನಪದದ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶನ ಸಿದ್ಧಾಂತದ ಹಿನ್ನಲೆಯಲ್ಲಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಕ ಮತ್ತು ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ಇವರ ನಡುವೆ ಇರುವ ಸಂಬಂಧಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ವರ್ಗೀಕರಣದ ಪ್ರಕಾರ ಪ್ರದರ್ಶಕ–ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ಸಂಬಂಧ (Performer - Audience relations) ನೇರವಾಗಿರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಗಾಢವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಇದು ಕೆಲವು ಪ್ರಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗಿ ಕೊನೆಗೆ ಈ ಸಂಬಂಧ ತೀರಾ ದುರ್ಬಲವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಜಾನಪದ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಅವರು 1) ಸಂಭಾಷಣಾತ್ಮಕ ಪ್ರಕಾರಗಳು (Conversational Genres) 2) ಆಟದ ಪ್ರಕಾರಗಳು (Play Genres) 3) ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಪ್ರಕಾರಗಳು (Fictive Genres) 4) ಸ್ಥಿರ ಪ್ರಕಾಗಗಳು (Stactic Genres) ಎಂದು ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಎರಡನೇ ಪ್ರಕಾರದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಹಂತಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಹಂತದಲ್ಲಿ riddling, Jocking, verbal contest, Non programatic Games and Dances ಬರುತ್ತವೆ. ಎರಡನೆ ಹಂತದಲ್ಲಿ Spector's sports, Creditional debates and contests ಬರುತ್ತವೆ. ಮೂರನೆ ಹಂತದಲ್ಲಿ Festival Activities, Rictual, Folk drama ಇವುಗಳು ಸೇರುತ್ತವೆ.[10] ಇಲ್ಲಿ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಎರಡೂ Play Genreದಲ್ಲಿ ಸೇರಿರುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಆಟ ಮತ್ತು ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆ ಮೇಲು ನೋಟಕ್ಕೆ ನಮಗೆ ವಿಭಿನ್ನವೆಂದು ತೋರಿದರೂ ಕೂಡ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ವಿಧಿ ಕ್ರಿಯೆಯೂ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಆಟವೇ. ಎರಡೂ ಕೂಡ ಕ್ರಿಯಾ ವಿನ್ಯಾಸಗಳಿಂದ ಕೂಡಿವೆ. ಕ್ರಿಯಾ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು ಧಾರ್ಮಿಕ ಕಾರ್ಯಗಳಿಗೆ ಬಳಕೆಯಾದಾಗ ವಿಧಿಕ್ರಿಯೆಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಲೌಕಿಕ ಕಾರ್ಯಗಳಿಗೆ ಬಳಕೆಯಾದಾಗ ಆಟಗಳೆನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇವೆರಡಕ್ಕೂ ಇರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಇಷ್ಟೇ. ಆದ್ದರಿಂದ ಉದ್ದೇಶವೊಂದನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಇವೆರಡೂ ಮೂಲತಃ ಒಂದೇ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನೋಡಿದಾಗ ಕನ್ನಡದ ಹಿರಿಯ ಕವಿ ಪು.ತಿ.ನ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಪದ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿ ಹೇಳುವ "ದೇವ ಬೊಂಬೆ/ಪೂಜೆ ಆಟ/ಭಕ್ತಿ ಸೋಜಿಗ" ಎಂಬ ಸಾಲುಗಳು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾಗಿ ತೋರುತ್ತವೆ.[11]

ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳು ಮತ್ತು ಗ್ರಂಥ ಸೂಚಿ

1. ನಾಯಕ್, ಎನ್.ಆರ್. ಮತ್ತು ಶಾಂತಿ ನಾಯಕ್, ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು 1979, ಧಾರವಾಡ, ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಪು. XIII - XV
2. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ಕನ್ನಡ ಜನಪದ ಆಟಗಳು (ಅಪ್ರಕಟಿತ ಪಿ.ಎಚ್.ಡಿ. ನಿಬಂಧ), ಪು. 317–335
3. Dundes, Alan, Analytical essays in Folklore, New York; Mouton Publishers, PP. 82-87
4. Ibid, P - 82
5. ಚಿದಾನಂದ ಮೂರ್ತಿ ಎಂ. ಪಗರಣ ಮತ್ತು ಇತರ ಸಂಪ್ರಬಂಧಗಳು 1984. ಮೈಸೂರು ಪುಸ್ತಕ ಚಿಲುಮೆ ಪು. 28
6. Claus, Peter J. and Korom, Frank, Folkloristics and Indian Folklore, (Typed script, unpublished). PP. 103-108.
7. ಸುಶೀಲಾ ಸೊಂಡೂರ್, "ಕೆಲವು ಗ್ರಾಮೀಣ ಆಟಗಳು', ಗ್ರಾಮಜ್ಯೋತಿ (ಕೆ.ಆರ್.ಲಿಂಗಪ್ಪ ಅಭಿನಂದನ ಗ್ರಂಥ), ಪು. 229–232.
8. ನಾಯಕ್ ಎನ್.ಆರ್. ಮತ್ತು ಶಾಂತಿ ನಾಯಕ್, ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಪು. XIII - XIV
9. Dundes, Alan, Analytical Essays In Folklore, P - 85
10. Abrahams, Roger D. "The complex Relations of simple Forms" in Dan Ben Amos. Folklore Genres, 1976. Austian: University of Texas Press. P.P 200 - 207
11. ಡಾ. ಬಿ.ಎ.ವಿವೇಕ ರೈ, ಡಾ. ದೇವೇಂದ್ರ ಕುಮಾರ್ ಹಕಾರಿ, ಡಾ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ, ಡಾ. ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆ, ಡಾ. ಚೆನ್ನಪ್ಪ ಗೌಡ ಅವರಿಗೆ ವಂದನೆಗಳು.

ಜನಪದ : ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನ

ಎಸ್. ಎ. ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ

ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವು ಪ್ರಕಾರದ ಆಟಗಳು ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಆದರೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ–ಅಂತಾರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಜರುಗುತ್ತಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳಂತೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಪ್ರಖ್ಯಾತಿಗೊಂಡಿಲ್ಲ.

ಗ್ರಾಮೀಣ ಪರಿಸರದ ಆಟಗಳಿಗೂ ಮತ್ತು ನಗರ ವಲಯದಲ್ಲಿ ರೂಪಿತಗೊಂಡ ಆಟಗಳಿಗೂ ಅನೇಕ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿವೆ. ನಗರ ಮತ್ತು ಗ್ರಾಮೀಣ ಈ ಎರಡೂ ವಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿವೆ. ಆ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಪರಿಸರದ ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆದು ಬಂದಿರುವ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ನೋಡುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ವಿಜ್ಞಾನವನ್ನು ದರ್ಶನಶಾಸ್ತ್ರದ ಒಂದು ಶಾಖೆಯಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ತರುವಾಯ ಭಿನ್ನಭಿಪ್ರಾಯಗಳೂ, ಸಂಶೋಧನೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಿ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹಲವು ಶಾಖೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡವು. ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಅಧ್ಯಯನ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ನಂಬಿಕೆ, ಪೂರ್ವಗ್ರಹಗಳು, ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ದಕ್ಷತೆ, ಜೀವನ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ವರ್ತನೆ, ವ್ಯವಹಾರ, ಲೈಂಗಿಕ ಪ್ರಜ್ಞೆ, ಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕ ಹಾಗೂ ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕ ಬಯಕೆಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸುವುದನ್ನು ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಯಿತು. ಫ್ರಾಯ್ಡ್, ಯೂಂಗ್, ಕಾರ್ಯ ರೋಜರ್ ಮುಂತಾದ ಶಾಸ್ತ್ರಕಾರರ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಬೆಳೆದು ಇಂದು ಇವುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಇಪ್ಪತ್ತೆರಡಕ್ಕೆ ಏರಿದೆ. ಉದಾ – ಸಾಮಾನ್ಯ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ, ಅಪಸಾಮಾನ್ಯ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ, ಶಿಕ್ಷಣ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ಔದ್ಯೋಗಿಕ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ, ವೈವಾಹಿಕ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ಅನ್ವಯಿಕ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ, ವಿಕಾಸ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ ಇತ್ಯಾದಿ ಇತ್ಯಾದಿ. (ನೋಡಿ : ಡಾ. ಟಿ. ರಾಘವೇಂದ್ರ ರಾವ್ 1973 ಪು. 4–9)

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಡಾ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರು ತಿಳಿಸುವಂತೆ "ನಗರ ಮತ್ತು ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಜೀವನ ನಡೆಸುತ್ತಿರುವ ಜನರ, ಜನಪದರ ಆಟಗಳನ್ನು

ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ''.

ಈ ಇಪ್ಪತ್ತೊಂದನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ನಗರ ಜೀವನದ ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿರುವಂತದ್ದಾಗಿದೆ. ಉದಾ : ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಆಟಗಳು, ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ತಯಾರಿಕೆಯ ನಮೂನೆ, ಜೋಡಿಸುವಿಕೆ, ಇತ್ಯಾದಿ.

ಸಹಜವಾಗಿ ಗ್ರಾಮೀಣ ಜನಪದರ ಆಟಗಳು ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ವಿಕಾಸಗೊಳ್ಳಲು ಅನುಕೂಲ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾಗಿದ್ದರೂ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹವಿಲ್ಲವೆನ್ನಬಹುದು. ಗ್ರಾಮೀಣರ ಅನೇಕ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಾಗಿ ಮತ್ತು ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿ ವಿಕಸನಗೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಹೊಂದಿದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಮತೋಲನ ನಿರ್ದೇಶನ ಸಿಗದೆ ಮನೋವಿಕಾಸನ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಎಷ್ಟೋ ಆಟಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿದ್ದರೂ ಕೂಡ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ದುರ್ಬಲರಾಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಹೆಚ್ಚು. ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣವೇನೆಂದರೆ ಬೇರೂರಿದ ಮೂಢನಂಬಿಕೆ, ಭಯಮಿಶ್ರಿತ ಕುಟುಂಬದ ಪರಿಸರ, ಸ್ನೇಹ–ಪ್ರೀತಿಯ ಕೊರತೆ, ಲೈಂಗಿಕ ಪ್ರಜ್ಞೆಯ ಅಭಾವ, ಇತ್ಯಾದಿ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಸಾಕಷ್ಟು ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ನಡೆದಿದೆ. ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಕುರಿತು ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕವಾಗಿ ಶ್ರೀ ಟಿ.ಎಸ್. ಸತ್ಯನಾಥ ಅವರ ಲೇಖನ ವಿಶೇಷ ಶ್ರಮ – ಚಿಂತನೆಯಿಂದ ಮೂಡಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ. (ನೋಡಿ : ಟಿ.ಎಸ್. ಸತ್ಯನಾಥ್, ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದ ಕೆಲವು ಮುಖಗಳು 1988)

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಯಾವುದೆಲ್ಲಾ? ಈ ಪ್ರಶ್ನೆ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಸಹಜವಾಗಿ ಕಾಡುವಂತಿದೆ. ಹೀಗಿದ್ದರೂ ಯಾವುದೇ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವವನ (ಳ) ಪೂರ್ವಸ್ಥಿತಿ (ದೈಹಿಕ–ಮಾನಸಿಕ) ಕುರಿತು ಯೋಚಿಸುವುದೂ ಅಗತ್ಯ. ಇದರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಅಂಶಗಳಾದ, ಪ್ರದೇಶ, ಕಾಲ, ಲಿಂಗ, ವಯಸ್ಸು, ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಿದ ವಸ್ತುಗಳ (ಪರಿಕರಗಳ) ಬಗ್ಗೆಯೂ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅವಲೋಕನ ನಡೆಸುವ ಔಚಿತ್ಯವಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಳಾಂಗಣ–ಹೊರಾಂಗಣ ಎಂದು ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡು, ತರುವಾಯ ಉಪಶಾಖೆಗಳಾಗಿ ವರ್ಗೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಜನಪದ ಆಟ ಆಡುವವರ ಪೂರ್ವ ಮನೋಸ್ಥಿತಿ ಏನೆಂಬುದರ ಕುರಿತಾಗಿ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆದಿಲ್ಲ. ಯಾವುದೇ ಆಟ ಗ್ರಾಮೀಣ ಅಥವಾ ನಗರವಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಆರಂಭಗೊಳ್ಳುವ ಮುನ್ನ ಪರಸ್ಪರ ಚರ್ಚೆ, ಜಗಳ, ಪರೀಕ್ಷೆ, ರಾಜಿ (ಒಪ್ಪಂದ) ಜರುಗಿದ ತರುವಾಯ ನಿರ್ಧಾರಕ್ಕೆ ಬಂದು ಆಟ ಚಾಲನೆಗೊಳ್ಳುವುದು. ಪ್ರಾಣಿಗಳಲ್ಲೂ ಕಚ್ಚಾಟ, ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ, ಒಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ, ಇತ್ಯಾದಿ ಪ್ರಾಣಿ ವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ನೋಡಿದವರಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವುದು. ಹೀಗಾಗಿ ಪ್ರಾಣಿ, ಮನುಷ್ಯ ಈ ಭೇದವಿಲ್ಲದೆ ಸಾಗುವ ಕ್ರಿಯೆಯ ಪೂರ್ವ ಮನೋಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಮತ್ತು ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಒಂದೆರಡು ದೃಷ್ಟಾಂತಗಳೊಂದಿಗೆ ಪರಿಚಯಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಈ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಫಿನ್ನಿಷ್ ವಿದ್ವಾಂಸ ಲೇಯಾ ವಿರತನೆನ್ (Leeavirta nen 1974 P. 164) ಅವರು ಗಂಡು–ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಆರಂಭಿಕ ಪೂರ್ವ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಿರುವರು. ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಮತ್ತು ಗಂಡುಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಆರಂಭಿಕ ಸ್ಥಿತಿಯ ಅವಲೋಕನೆ ನಡೆಸಿ ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಡಬೇಕು – ಈ ತೀರ್ಮಾನ ಪಡೆಯುವ ಮನೋಧರ್ಮದ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಚರ್ಚೆ, ಯಜಮಾನಿಕೆ ವಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಚೀರಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ, ಪರಸ್ಪರ ಗಂಡು–ಹೆಣ್ಣುಗಳು ಅಪವಾದ ಹೊರಿಸುವ ಮೂದಲಿಕೆ ಮಾತು ಇವುಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದು ಅತಿ ಮುಖ್ಯ ಎಂದಿರುವರು. ಲೇಯಾ ವಿರತನೆನ್ ತಿಳಿಸುವಂತೆ "ಇಲ್ಲಿ (ಟುರ್ಕಫಿನ್‌ಲ್ಯಾಂಡ್) ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಮನೋಭಾವ ತ್ವರಿತವಾಗಿದ್ದು ಲಿಂಗ ಬೇಧಗಳ ಕುರಿತು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಸಕ್ತಿ ಹೊಂದಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಲೈಂಗಿಕ ಪ್ರಜ್ಞೆಯು ಆಟದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಮುಖ್ಯವಾಗದೆ, ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಹೆಣ್ಣು–ಗಂಡು ಕೂಡಿ ಆಡುವ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸ್ವಚ್ಛಂದವಾಗಿ ಇರಲು ಬಯಸುವ ಲಕ್ಷಣ ಅನೇಕರಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬಂದಿದೆ. ತಮಗೆ ಆತ್ಮೀಯರೆನಿಸುವವರಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಒಡನಾಟ ಬೆಳೆಸಿದ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ ಎಂದಿರುವರು.

ಫಿನ್‌ಲ್ಯಾಂಡ್ ದೇಶದ ಸುಸ್ಥಿತಿಗೂ, ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೂ ಅನೇಕ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿವೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸ್ವಚ್ಛಂದತೆಯ ಲಕ್ಷಣವನ್ನು ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಗಂಡುಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಅಧಿಕವಾಗಿ ಕಾಣಬಹುದು.

ಪುದುವೆಟ್ಟು ಬೆಳ್ತಂಗಡಿ ತಾಲೂಕು (ದ.ಕ.) ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಡೆಸಿದ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇನೆ. ಉದಾ:– 'ಜಿಬಿಲೆ' (ಕುಂಟೆಪಿಲ್ಲೆ –ಪಲ್ಲೆ) ಕುಟ್ಟಿ–ದೊಣ್ಣೆ (ಚೆನ್ನಿದಾಂಡು) 'ಹುಲಿ–ದನ ಆಟ' 'ಚೌಕಾಬಾರಾ', 'ಓಂಕಾನಾಟ' (ನೀರಾಟ) 'ಲಗೋರಿ', 'ಚನ್ನೆ', 'ಕಾಗೆ–ಗಿಳಿ' ಇತ್ಯಾದಿ.

ಈ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ನಾನು ಕಂಡುಕೊಂಡಂತೆ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಹುಡುಗರೊಡನೆ ಆಡಲು ನಿರಾಕರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಕುರಿತು ಪ್ರಶ್ನಿಸಿದಾಗ 'ಹುಡುಗರು ಶುದ್ಧ ಒರಟರಾಗಿ (rough) ಆಡುತ್ತಾರೆ' ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಿಸಿದರು. ಹುಡುಗರು, ಹುಡುಗಿಯರ ಜೊತೆ ಆಡುವುದಿಲ್ಲವೇಕೇ? ಎಂದು ಕೇಳಿದರೆ ಅವರು ಬರುವುದಿಲ್ಲ, ಸ್ವಲ್ಪ ತಾಗಿದರೆ (ಘರ್ಷಣೆ) ಅತ್ತುಬಿಡುತ್ತಾರೆ ಎಂದಿರುವರು. ಈ ಹೇಳಿಕೆ ಸಹಜವಾದದ್ದು ಎಂದು ಓರ್ವ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿ ಹೀಗೆ ಹೇಳಿಕೊಂಡಿದ್ದಾನೆ. "ಸಾಮಾನ್ಯ ನೋಟದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು–ಗಂಡು ಎಂದು ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅವಲೋಕಿಸಿದಾಗ ಮಾತ್ರ ವರ್ಗೀಕರಿಸುತ್ತ ಸಂವಹನ ಕ್ರಿಯೆಗಳೇನು ಎಂದು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಹುಡುಗರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅಧಿಕಾರ ಪ್ರಧಾನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಯತ್ನ ನಡೆಸುವರು. ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು (gentler) ಸೌಮ್ಯವಾಗಿ ಮತ್ತು ಪ್ರೇಮ ಸೆಳೆಯುವ ಭಾವ ಉಳ್ಳವರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. (Enid smith J.P. 1936 p. 133) ಬಹುತೇಕ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಗಾತಿಗಳನ್ನು ಅರಸುವುದು ತಮ್ಮ ಪ್ರಾಯಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಹೊರತು,

ಲಿಂಗ ಬೇಧಗಳಿಗಾಗಿ ಅಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳು ಬೆಳೆದಂತೆ ದೈಹಿಕವಾಗಿ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನ–ಅಂತರವನ್ನು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡು ಬೆಳೆಯುವರು. ಸಹಜವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಾಟಿಕೆಯ ಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಕುರಿತಾಗಿ ಗಂಡುಮಕ್ಕಳು ವಿರೋಧ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಉಳ್ಳವರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಉದಾ:– ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಮುಗ್ಧರು ಎಂತಲೂ, ಅದೇ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಹುಡುಗರನ್ನು ಕುರಿತಾಗಿ ಒರಟರೆಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಡುವರು.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನಂಬಿಕೆ, ಸಹ್ಯ–ಅಸಹ್ಯ ಕುರಿತಾಗಿ ಅನೇಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಉದಾ: ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ತಯಾರಿ ನಡೆದಿದೆ. ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿರುವ ಹುಡುಗರ ಪ್ರಾಯ ಸುಮಾರು 10ರಿಂದ 12 ವರ್ಷ ತಂಡ ನಿರ್ಮಾಣ ವಾಗಬೇಕು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಡುವುದು, ಯಾರು ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡಬೇಕೆಂಬುದಕ್ಕೆ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಚರ್ಚೆ ನಡೆದು, ಇತ್ಯರ್ಥವಾಗದಿದ್ದುದಕ್ಕಾಗಿ ಅದೃಷ್ಟ ಪರೀಕ್ಷೆ.

ಓರ್ವ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಮರೆಮಾಡಿ ಅಡ್ಡಾ–ದಿಡ್ಡಿ (ಕ್ರಮವಲ್ಲದ) ಸಂಖ್ಯೆ ಬರೆದು ಹೊರಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೇಖೆ ಎಳೆದು, ಆಡುವವರನ್ನು ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟುವಂತೆ ಆದೇಶಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಅದೃಷ್ಟವೇ ಪರೀಕ್ಷೆ.

ಓರ್ವ ಹುಡುಗ "ರಾಮ ರಾಮ ರಾಮ'' ಎಂದು ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ಉಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾ ಮುಟ್ಟಿದ ಎಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಕಾಕತಾಳೀಯವಾಗಿ ಆತನಿಗೆ ಉತ್ತಮ, ಮೊದಲ ಸ್ಥಾನ ಲಭ್ಯವಾದಾಗ ಸಂತೋಷಗೊಳ್ಳುವನು. ತಾನು ಸ್ಮರಿಸಿದ ದೇವರನ್ನು ಮತ್ತಷ್ಟು ನಂಬುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ನಂಬುವಿಕೆಯ ಪಾತ್ರ ದ್ವಿಗುಣಗೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೋದಾಗ ಆತನ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ ಶ್ರಮರಹಿತ ಲಾಭಕ್ಕೆ, ಸಂಯಮವಿಲ್ಲದ ಮನೋಧರ್ಮಕ್ಕೆ ನಾಂದಿಯಾಗುವುದು.

ಉದಾ 2: ಜಿಬಿಲೆ (ಕುಂಟಾಪಿಲ್ಲೆ– ಪಲ್ಲೆ) ಆಡುವ ಹುಡುಗಿಯರ ಗುಂಪು ಪ್ರಾಯ 8ರಿಂದ 11 ವರ್ಷದೊಳಗೆ. ಯಥಾಪ್ರಕಾರ ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಡಬೇಕು, ಚರ್ಚೆ, ಗಲಾಟೆ ಇಷ್ಟೆಲ್ಲಾ ನಡೆದು ಅಂತಿಮವಾಗಿ 'ಟಾಸ್' (ಅದೃಷ್ಟ ಪರೀಕ್ಷೆ) ಮಾಡುವ ಒಪ್ಪಂದಕ್ಕೆ ರಾಜಿಗೊಳ್ಳುವುದು.

'ಟಾಸ್' ಮಾಡಲು ಲೋಹದ ನಾಣ್ಯ ಅಥವಾ ಮರದ ಚೆಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯ. ನಾನು ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಂಡಂತೆ ಓರ್ವ ಕ್ರಿಶ್ಚಿಯನ್ ಹುಡುಗಿ ಅಲ್ಲೇ ಬಿದ್ದ ತರಗೆಲೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಒಂದು ಭಾಗಕ್ಕೆ ಉಗುಳಿ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ತೂರಿದಳು. ಇಲ್ಲಿಯ ಅದೃಷ್ಟ ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಯಾರ ಭಾವದಲ್ಲಿಯೂ ಉದ್ವೇಗವಿಲ್ಲದೆ ಕಾರ್ಯ ಜರುಗಿತು. ಈ ಆಟದ ಆರಂಭಿಕ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಸಹ್ಯ–ಅಸಹ್ಯ, ಶುದ್ಧ–ಅಶುದ್ಧ ಅಂಶಗಳು ಉದ್ದೇಶವಿಲ್ಲದ ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ನಡೆದಂತಹ ಕ್ರಿಯೆ.

ಮೇಲೆ ತಿಳಿಸಿದಂತಹ ಎರಡೂ ಉದಾಹರಣೆಗಳು ಶಾಬ್ದಿಕವಾಗಿ ಪರಿಹರಿಸಲಾಗದ ಸಂವಹನ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಮಾಧ್ಯಮದ ಮೂಲಕ ಸಂದೇಶ ಅರ್ಥವಾಗಿಸುವಂತೆ ನಡೆದ ಒಂದು ನಟನೆ. ಕ್ರಿಯೆ ಹೆಚ್ಚು ಅರ್ಥ ಪಡೆಯಿತೆಂದು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಹೀಗಾಗಿ ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿನ ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ಸಂವಹನ ಕ್ರಿಯೆಗೂ, ಆಟ

ಚಾಲನೆಗೊಂಡ ನಂತರ ಚಿತ್ರಿಕೆಯಾಗುವ ಕ್ರಿಯೆಗೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿವೆ.

ಆಟದ ಚಾಲನೆಗೆ ಬಳಸುವ ವಸ್ತುಗಳು / ಪರಿಕರಗಳು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾಗಿ ಗುಂಪು, ತಂಡ ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಉದಾ:– ಹುಡುಗರು ಆಡುವ ಗೋಲಿ, ಗಜ್ಜುಗ, ಕುಟ್ಟಿ–ದೊಣ್ಣೆ (ಚಿನ್ನಿ–ದಂಡು) ಲಗೋರಿ. ಹುಡುಗಿಯರು ಆಡುವಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕುಂಟಾಪಿಲ್ಲೆ, ಬಳೆ ಆಟ, ಕಲ್ಲಾಟ, ಚೆನ್ನೆ, ಕಾಗೆ–ಗಿಳಿ, ಇತ್ಯಾದಿ.

ಹುಡುಗರು ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿನ ವಸ್ತು ಮತ್ತು ಆಕಾರ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಉರುಟಾದ ವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಾಮಿಪ್ಯ ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಮೃದುತ್ವದ ಅಥವಾ ಗಡುಸುತನವಿಲ್ಲದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗಂಡುಹುಡುಗರು ಬಯಸುವುದನ್ನು ಸಹಜವಾಗಿ ಕಾಣಬಹುದು.

ಹುಡುಗಿಯರು ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿನ ವಸ್ತು, ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸಿದಲ್ಲಿ ಬಹುತೇಕ ಬಳಕೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗಡಸುತನವುಳ್ಳ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಗಡಸುತನವಿಲ್ಲದ ವಸ್ತುಗಳು ಬಳಕೆಯಾಗದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಫಲವತ್ತಿಕೆಯ ಸಂಕೇತವಾದ ಬೀಜರೂಪದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವರು. ಉದಾ:– ಮಂಜೊಟ್ಟಿಕಾಯಿ ಅಥವಾ ಹಾಲವಾಣದ ಕಾಯಿ (ಚೆನ್ನೆಮಣೆಗೆ) ಚೌಕಾಕಾರ ಆಡುವಾಗ ಬೇಳೆ, ದ್ವಿದಳ ಧಾನ್ಯ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಗಡುಸಾದ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಕುಂಟಾಪಿಲ್ಲೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಪಲ್ಲೆ (ಚಿಕ್ಕ ಚಪ್ಪಟೆಯಾಕಾರದ ಕಲ್ಲು) ಬಳೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳೆ ಚೂರು, ಕಲ್ಲಾಟದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲು, ಕವಡೆಗಳ ಬಳಕೆ ಇತ್ಯಾದಿ.

ಗಡುಸಲ್ಲದ ವಸ್ತುಗಳು ಅಥವಾ ಮೃದುತ್ವ ವಸ್ತುಗಳು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಮತ್ತು ಗಂಡುಮಕ್ಕಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಯೋಗವಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂಬುದು ನನ್ನ ವಾದವಲ್ಲ. ಸಹಜ ಬಯಕೆಯಂತೆ ಆಂತರಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಆಡುವಾತ (ಕೆ) ತೋರ್ಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಲಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಗಡಸುತನ ಬಯಸುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರೆ, ಗಂಡುಮಕ್ಕಳು ಮೃದುತ್ವದ ಕಡೆ ಆಕರ್ಷಣೆಗೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಮನೋವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಪರಿಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಗಡುಸತ್ವ, ಮೃದುತ್ವ ಕುರಿತಾಗಿ ಯೋಚಿಸಿದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಗಡಸುತನ ಬಯಸುವುದು (ಬಲಿಷ್ಠವಾದ) ಆಂತರಿಕ ಇಚ್ಛೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೊರತುಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗದಾದಾಗ ಸಂಕೇತಗಳ ಮೂಲಕ ಆಂತರಿಕ ಪ್ರಜ್ಞೆಯ ಇಚ್ಛೆ ಏನೆಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಅವರಂತೆ ಗಂಡು ತಾನು ಬಲಿಷ್ಠನಾಗಿದ್ದರೂ ಮೃದುತ್ವದ ಅಥವಾ ಉರುಟಾದ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಆಕರ್ಷಿತನಾಗಿ ಅದರೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡುವನು. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಆಂತರಿಕ ಪ್ರಜ್ಞೆಯ ಇಚ್ಛೆ ಏನೆಂಬುದು ಆಟಗಾರ ಬಳಸುವ ವಸ್ತುವಿನ ಆಯ್ಕೆ ಮೂಲಕ ಸ್ಪಷ್ಟಗೊಳ್ಳುವುದು. ಪರಸ್ಪರ ಯುಗಳ ವಿರೋಧಿತನ ಲಕ್ಷಣ (binery opposition) ಹೆಣ್ಣು–ಗಂಡುಮಕ್ಕಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಗಡುಸತ್ವ, ಮೃದುತ್ವ – ಎರಡೂ ಬಗೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೆಣ್ಣು ಅಥವಾ ಗಂಡು ಹುಡುಗರು ಆಡುವಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಲಿಂಗ ಬೇಧವಿಲ್ಲದೆ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ

ಸರ್ವೇಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಇಂತಹ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುವವರ ಮನೋಭಾವದ ಲಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವುದು.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿನ ವಸ್ತುಗಳ ಪ್ರಯೋಗದ ಮೂಲಕ ಗಡುಸತ್ವ, ಮೃದುತ್ವ ಬಯಕೆ ಏನೆಂಬುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವುದು. ಈ ಬಗೆಯ ಸೂಕ್ಷ್ಮಾವಲೋಕನದ ಪರಿಚಯ ಓದುಗರಿಗೆ ಅಚ್ಚರಿ ತಂದರೂ, ಹೆಣ್ಣು-ಗಂಡುಗಳ ಬಯಕೆ ಅಥವಾ ಮನೋ ಇಂಗಿತ ಆಯಾಯಾ ವಸ್ತುಗಳ ಬಳಕೆ ಮೂಲಕ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವುದು. ಈ ಒಂದು ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಲೌಕಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಆಟಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಧಾರ್ಮಿಕ, ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗಡುಸತ್ವ, ಮೃದುತ್ವ ಅಂಶ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರದೆ ಹಿಂಸೆ, ಹೊಡೆದಾಟ, ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನ, ಯುಕ್ತಿ ಆಕರ್ಷಣೆಯ ಕುರುಹಾಗಿ ಭಾರ ಎತ್ತುವುದು, ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಉಳಿವಿಗಾಗಿ ಕಾದಾಡುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಶಾಬ್ದಿಕ ನುಡಿಗಟ್ಟು ಅಥವಾ ಶಬ್ದ ಕೂಡ ಪರಿಕರ (ವಸ್ತು) ವಹಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯಷ್ಟೇ ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಬಲ್ಲದು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿನ ಸಂವಹಿಸುವ ಪ್ರಧಾನ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಸಂದೇಶವನ್ನು ತಲುಪಿಸುವುದು ಅತಿ ಮುಖ್ಯ. (ಟಿ.ಎಸ್. ಸತ್ಯನಾಥ್ 1988. ಪು. 84) ಟಿ.ಎಸ್. ವಿಶ್ವನಾಥ್ ಅವರು ಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸೇರಿ ಸಂದೇಶವನ್ನು ಅವುಗಳ ಪರಸ್ಪರ ಅಂತರಕ್ರಿಯೆಯಿಂದ ಹೊರಬರುವ ಒಟ್ಟು ಅರ್ಥವನ್ನು ಸಂವಹನ'' ಎಂದಿರುವರು.

ಜಾನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಶಾಬ್ದಿಕ ಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಕ್ರಿಯೆ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಮಿಳಿತಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಶಬ್ದ, ಸ್ಪರ್ಶ, ಸನ್ನೆಗಳು (ಸೂಚನೆ) ಆಟ ಆಡುವವನ ಮಾನಸಿಕ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಕಲ್ಪನಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಯಾವುದೇ ಆಟವನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ್ಯೂ 'ಶಬ್ದ' 'ಸ್ಪರ್ಶ' ಈ ಎರಡು ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಪ್ರಧಾನ ಪಾತ್ರವಹಿಸುವುದು. ಶಬ್ದವಿಹೀನವಾದರೂ (ಮೌನ) ಸ್ಪರ್ಶ-ಸಂಕೇತದ ಮೂಲಕ ಸೋಲು-ಗೆಲುವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಸಂತೋಷಗೊಳ್ಳುವ ಅಥವಾ ತೃಪ್ತಿ ತಂದುಕೊಳ್ಳು ವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಸ್ಪರ್ಶ ಪ್ರೀತಿಯ ಸಂಕೇತ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಶ ನೇರವಾಗಿರದೆ (ಪರಸ್ಪರ ಮೈ-ಕೈ ಮುಟ್ಟುವಿಕೆ) ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ವಸ್ತು ಮೂಲಕ ಮುಟ್ಟು ವಂತಹ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಉದಾ : ಜಿಬಿಲಿ-ಕುಂಟಾಪಿಲ್ಲೆ-ಪಲ್ಲೆ ಆಟ, ಲಗೋರಿ ಆಟ. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರನ್ನು ಯಾರೂ ಮುಟ್ಟದೆ ಪಲ್ಲೆಯೊಂದಿಗೆ ಅಥವಾ ಚೆಂಡಿನೊಂದಿಗೆ ಸಂವಹಿಸಿ ಅನುಭವಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಕ್ರಿಯೆ ಗಮನಾರ್ಹ. ಸ್ಪರ್ಶ ಸಂಬಂಧಿಯಾದ ಹುಲಿ-ದನ ಆಟ. ಶಕ್ತಿವಂತ (ಹಣ ಉಳ್ಳವ) ಹುಲಿ ದಾಹಗೊಂಡು ಬಡ ಅಶಕ್ತರನ್ನು ತನ್ನ ತೃಪ್ತಿಗಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅಪ್ರಜ್ಞಾ ಪೂರ್ವಕವಾದ ಅಂತರ್ಯ (intution) ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಶಾಬ್ದಿಕ ಹಿನ್ನೆಲಗಿಂತ ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಗೊಳ್ಳುವ

ಸಾಂಕೇತಿಕ ಪರಿಕರಗಳು ಆಡುವವರ ಮನೋ ಇಂಗಿತವನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸಬಲ್ಲದು. ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಪರಿಕರ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಆಟಗಾರನ(ಳ) ಭಾವ, ಭಂಗಿ, ಅಭಿನಯ, ನೋಟ, ಸನ್ನೆಗಳು ಶಾಬ್ದಿಕ ಸಂವಹನಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ., ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಹೊರ ಮೂಡುವ ಯಾವುದೇ ಅಂಗಚೇಷ್ಟೆಗಳು ಆಡುವವರ ಮನಸ್ಸಿನ ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕ ಸ್ಥಿತಿಯ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವುದು.

ಚಳಿ, ಮಳೆ, ಗಾಳಿ – ಈ ಎಲ್ಲ ವಿಪರೀತ ಪರಿಣಾಮಗಳಿಗೆ ಸರಿಹೊಂದುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಪ್ರಾಣಿ ಹಾಗೂ ಮನುಷ್ಯ ಕುಲಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಆಯಾಯಾ ಋತುಮಾನಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಬಯಕೆಗಳನ್ನು ತೃಪ್ತಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಲವು ಮಾಧ್ಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಳೂ ಅತಿ ಮುಖ್ಯ,. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವಾತನ ಕ್ರಿಯಾಭಾವ ಹಾಗೂ ಭವಿಷ್ಯದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯ ಬಯಕೆಗಳೇನು ಎಂಬುದು ಆಟಗಾರರು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ನಿರ್ಧಾರವಾಗುವಂತಹುದು.

ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ವಯಸ್ಕರಾಗಿ ಪಡೆಯುವ ಅನುಭವವನ್ನು ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲ ರಚನೆಯನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಉದಾ: ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮದುವೆ ಆಟ, ಡಾಕ್ಟರ್ ಆಟ, ಗೊಂಬೆಯ ಮದುವೆ ಇತ್ಯಾದಿ (ಗೊಂಬೆ ಮದುವೆ – ಹೆಚ್ಚಿನ ವಿವರಗಳಿಗೆ ನೋಡಿ ಈಶ್ವರ ಚಂದ್ರ ಚಿಂತಾಮಣಿ – 1967 ಪು. 288–289) ಇಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗಂಡ–ಹೆಂಡತಿಯರಾಗಿ ನಟಿಸುವುದು, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ (ಗೊಂಬೆ) ಸ್ನಾನ ಮಾಡಿಸುವುದು, ಬಟ್ಟೆ ತೊಡಿಸುವುದು, ಗೊಂಬೆಯ ಮದುವೆ ಮಾಡುವುದು, ಭಾವಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಹಾಡನ್ನು ಹೇಳಿ ಆನಂದಪಡುವುದು, ಅಥವಾ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಕೂಸುಮರಿ (ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತು ಮಾರಾಟ ಮಾಡುವ ಆಟ) ಇತ್ಯಾದಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವಯಸ್ಕರಾಗಿ ಅನುಭವಿಸುವ ತೃಪ್ತಿಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುವರು.

ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿ ಲಾರೆನ್ಸ್ ಕೆ. ಫ್ರಾಂಕ್ (Lawrance K. Frank 1958, P. 337) ತಿಳಿಸುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಸ್ಥಿತಿರೂಪ ಅಥವಾ ಶಕ್ತಿಯ ಸುಖ (ಮಾನಸಿಕ–ದೈಹಿಕ) ಅನುಭವಿಸುವುದನ್ನು ಪ್ರೌಢರಾಗುವ ತನಕ ಕಾಣಬಹುದು. ಹೊಸ ಹೊಸ ಭಾವ, ಪ್ರತಿಮೆಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬೆಳೆಯುವ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರೌಢತನದ ಲಕ್ಷಣಗಳು ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಮೂಡಿ ಎಚ್ಚರ ಸ್ಥಿತಿ, ವಾಸ್ತವ ಲೋಕದ ಪರಿಚಯವಾದಾಗ ತನ್ನ ದೇಹವನ್ನು ತಾನೇ ಪ್ರೀತಿಸಿಕೊಂಡು ಮಕ್ಕಳಾಟಿಕೆಯನ್ನು ತ್ಯಜಿಸುವರು.

ಮಕ್ಕಳಾಟಿಕೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಅಲಂಕಾರಿಕ ಭಾಷೆಯ ಪ್ರಾಸ–ನುಡಿಗಟ್ಟು ನಿರ್ಮಾಣವಾಗುವುದೂ ಕೂಡ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಶುಭ ಸೂಚನೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಶಬ್ದದ ತುಣುಕನ್ನು ಪುನರಪಿ ನುಡಿಯುವುದು, ಸ್ವರಸರಣಿ ಮೂಲಕ ಪ್ರಾಸ ಪಲ್ಲವಿಯೊಂದಿಗೆ ಅತಿಶಯೋಕ್ತಿಯ ಪ್ರತಿಮೆ ಬಳಸಿ ನಗುವುದು, ಕಿರಿಚುವುದು ಸಹಜವಾದ ಕ್ರಿಯೆಗಳು. ದೊಡ್ಡವರು ಗದರಿಸುವ, ಪ್ರೀತಿಸುವ ಶಾಬ್ದಿಕ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣ ಮಾಡುವುದೂ

ವಯಸ್ಕತನದ ಅನುಭವ ಪಡೆಯುವ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರುತ್ತದೆ. (Lawrence K. Frank 1958, P. 338) ಇವರ ಪ್ರಕಾರ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕಿರಿಚುವಿಕೆ, ಹಾಡುವಿಕೆ ಈ ಎಲ್ಲ ಕ್ರಿಯೆಗಳೂ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ತಂದುಕೊಡುವಲ್ಲಿ ಪೂರಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಎಲ್. ಫ್ರಾಂಕ್ ತಿಳಿಸುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವಾಗ ಭಾಷಿಕ ಬಗೆಯ ನುಡಿಗಟ್ಟು ಮತ್ತು ಕಲಾತ್ಮಕ ರಚನೆಯನ್ನು ಸಾದೃಶ್ಯ ರೂಪದಲ್ಲಿಯೂ ಲೆಕ್ಕ, ಪ್ರಮಾಣ ಅಳತೆಯ ಸಂಖ್ಯೆ ಯನ್ನು ಕೈ ಬೆರಳುಗಳ ಮೂಲಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುತ್ತಾರೆ (L. Frank 1958, PP 338-339).

ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಶಿಶುಪ್ರಾಸ, ಸಾದೃಶ್ಯರೂಪದ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಆಂತರಿಕ ಆಸೆ ಗಳನ್ನು ಹೊರಗೆಡುವುದು. ಉದಾ: ಅಟ್ಟಾಮುಟ್ಟಾ ನೊಣ ತಿನ್ನುವ ಆಟ ಅಥವಾ ನಾ ಏಂವೆ ಗಿಡ್ಡಣ್ಣಾ (ನೋಡಿ: ಡಾ. ಎನ್.ಆರ್. ನಾಯಕ್ ಶಾಂತಿನಾಯಕ 1979, ಪು. 37–43) ನೊಣ ತಿನ್ನುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಪರಾಧಿ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದ ಮಕಳು ಎರಡೂ ಕೈಯಿಂದ ಪರಸ್ಪರ ಕಿವಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಕ್ರಿಯೆ ಗಮನಾರ್ಹ. ಎರಡೂ ಕಿವಿ (ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿ) ಹಿಡಿದು ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ಜೋಕಾಲಿಯಂತೆ ಆಡುವ ಕ್ರಿಯೆಯ ಅನುಭವ ಅತ್ಯಂತ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾದುದು. ಕಿವಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರೀತಿ ಸ್ಪರ್ಶದ ಭಾಗವಾಗಿದ್ದು ಸ್ಪರ್ಶ ಮೂಲಕ ಶಿಕ್ಷೆ ಕೊಟ್ಟು ಆನಂದ ಪಡೆಯುವ ಸನ್ನಿವೇಶ ಅತಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಮಾಲ್ಟ (Malta) ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಸಣ್ಣ ದೇಶ. ಇಲ್ಲಿಯ ಜನರು ಮಕ್ಕಳ ಹುಟ್ಟುಹಬ್ಬದಂದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಗೊಂಬೆ ಸಾಮಾನು, ತಿಂಡಿ, ಇತ್ಯಾದಿ ಒಂದಡೆ ಇಟ್ಟು ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಜೀವನ ವೃತ್ತಿಪರವಾದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಉದಾ: ವೈದ್ಯಕೀಯ ಉಪಕರಣ–ಸ್ಟೆಥೋಸ್ಕೋಪ್, ಬೈಬಲ್, ವಾದ್ಯಗಳು, ಕ್ರಿಕೆಟ್ – ಬ್ಯಾಟ್, ಚೂರಿ, ಗನ್ ಇತ್ಯಾದಿ. ಸುಮಾರು ಐದು ವರ್ಷದ ಅಂತರವಿರುವ ಮಕ್ಕಳು ಯಾವ ವಸ್ತುವನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರೋ ಆ ವಸ್ತುವಿನ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಆ ಮಗುವಿನ ಆಂತರಿಕ ಆಸೆ ಹಾಗೂ ಜೀವನ ಭವಿಷ್ಯ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉದಾ: ಮಗು, ಬೈಬಲ್ ಪುಸ್ತಕ ಹಿಡಿದರೆ ಪ್ರವಾದಿ, ಸಂತನಾಗುತ್ತಾನೆ ಎಂದು ನಂಬುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಟೆಥೋಸ್ಕೋಪ್ ಹಿಡಿದರೆ ಡಾಕ್ಟರ್ ಆಗಬಲ್ಲ ಎಂದು ಊಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಪರಿಕರಗಳ ಸ್ಪರ್ಶದ ಸಂಕೇತದ ಮೂಲಕ ಮಾನಸಿಕ ಆಂತರ್ಯವೇನೆಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಕ್ರಿಯೆ ಪ್ರೌಢರಾಗುವ ತನಕ ನಡೆಯುವುದು (ಸಂದರ್ಶನ ಮಾಹಿತಿ : ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ ಎಸ್.ಎ. ಮಾಲ್ಟ 1984).

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಆಚರಣೆ :

ಎಮಿಲೆ ಡರ್ಕೀಂ (Emile Durkheim - 1961 P. 425) ಸೂಚಿಸುವಂತೆ "ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಿ, ಆಚರಣೆಗಳಿಗೆ ನಾಂದಿಯಾಗುವುದು''. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಿ, ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ವಿಧದ ಆಟಗಳು ಜರುಗುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಈ ಆಟಗಳು ಆಯಾಯಾ ಪರಿಸರದ ಧಾರ್ಮಿಕ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಪ್ರತಿ ಬಿಂಬಿಸುವುದು. ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವು ಒಂದು ಭಾಗವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಹೊರತು ಸಂಪೂರ್ಣ ಆಚರಣೆಯೇ ಆಟವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಧಾರ್ಮಿಕ ಆಟಗಳು ಜನಸಮೂಹವನ್ನು ಒಂದೆಡೆ

ಆಕರ್ಷಿಸುವ ವೇದಿಕೆಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಹಿಂಸೆ, ಹೊಡೆದಾಟ, ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಇತ್ಯಾದಿ ಪ್ರಚೋದನೆಯ ಅಂಶಗಳಾಗಿ ಮುಂದುವರೆಯುವುದು. ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ಗೌರವ, ಸ್ವಪ್ರತಿಷ್ಠೆಗೆ ಧಕ್ಕೆ ತಂದುಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಜಾಗ್ರತೆ ವಹಿಸುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದು.

ಧಾರ್ಮಿಕ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ 'ಚನ್ನೆಮಣೆ', '[illegible]', 'ಕಾಲು ಚೆಂಡಾಟ', 'ಕೋಳಿ ಅಂಕ', 'ಅಂಬೋಡಿ' ಇತ್ಯಾದಿ ಕುರಿತು ಗಮನಹರಿಸೋಣ. ಧಾರ್ಮಿಕ ಆಚರಣೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವ ಮೊದಲು ಚಾರಿತ್ರಿಕವಾಗಿ ಉಲ್ಲೇಖಗೊಂಡಂತಹ ಪ್ರಾಚೀನ ಆಟದ ಬಗ್ಗೆ ಅನೇಕ ಮಾಹಿತಿ ವಿದ್ವಾಂಸರುಗಳಿಂದ ಮಂಡಿತವಾಗಿದೆ.

ಆಟಗಳು ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶನವಾದಾಗ ಅವುಗಳನ್ನು ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸುವರು. ಇಂತಹ ಆಟ–ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಕ್ರಿ.ಪೂ. 5ನೇ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿನ ಗ್ರೀಕ್ ಇತಿಹಾಸ ತಿಳಿಸಿದಂತೆ; ಗ್ರೀಕ್ ರಾಜರುಗಳ ಮರಣಾನಂತರ ಅವರ ಸೇವಕರು ಪ್ರಾಣಾಂತಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವಂತೆ ಪ್ರಚೋದಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಮೊತ್ತದ ಬಹುಮಾನ ದೊರಕುತ್ತಿತ್ತು. ಅದೇ ರೀತಿ ಇಟಾಲಿಯಾ, ಪೆನೆನ್ಸುಲಾ ಖಂಡಗಳಲ್ಲಿಯೂ ರೋಮನ್ ರಾಜರ ಸಂಸ್ಕಾರದ ದಿನ ಪ್ರಾಣಾಂತಕ (Funeral games/undifunebres) ಸೇವಕರುಗಳಿಂದ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇವರ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವಾದರೂ ಮನುಷ್ಯನ ರಕ್ತ ಭೂಮಿಗೆ ಆ ದಿನದಂದು ಬಿದ್ದರೆ ಸತ್ತಂತ ರಾಜನ ಆತ್ಮಕ್ಕೆ ಶಾಂತಿ ಲಭ್ಯವಾಗುವುದೆಂಬ ಬಲವಾದ ನಂಬಿಕೆಯಿಂದ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಚರಣಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಜರುಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು, ಸೇವಕರುಗಳಿಗೆ ಮುಖವಾಡ ತೊಡಿಸಿ ಸಾಯುವತನಕ ಹೋರಾಡುವಂತೆ, ಬಲವಂತ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ತದನಂತರ ರಥ ಜಡಿಸುವುದು, ಕಾಲ್ನಡಿಗೆ ಓಟ, ಕತ್ತಿ–ಕಾಳಗ ಕುಸ್ತಿ, ಬಿಲ್ಲು–ಬಾಣ ಎಸೆತಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಜರುಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇಂತಹ ಆಟಗಳ ತರುವಾಯ ಸತ್ತವನ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣೆ, ಮುಖವಾಡ ತೊಟ್ಟು, ಹಾಸ್ಯ ಮಾಡುವಿಕೆ, ನೃತ್ಯ ಜರುಗುತ್ತಿತ್ತು. ಸತ್ತವನ ರೀತಿ ಮಾತನಾಡುವ ಅಣುಕು ಪ್ರದರ್ಶನಕಾರರನ್ನು ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯಶಾಹಿ ಕುಟುಂಬದವರು ಆತನ ಗೋರಿಯಿದ್ದೆಡೆಗೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುವಿಕೆ ಒಂದು ಆಟವಾಗಿ ಜರುಗುತ್ತಿತ್ತು."Thus the ancestors of the dead man exorted him to the family tomb. This dramatization of the dead, which we shall find to be very widespread and primitive, led naturlly to regular dramatic performances as of part of the funeral games"
(William Ridgeway 1915.PP 7-8)

ಇಂತಹ ಧಾರ್ಮಿಕ ಆಟದ ಆಚರಣೆಗಳು ಕರಾವಳಿ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿಯೂ ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿದ್ದ ಬಗ್ಗೆ ಒಂದೆರಡು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಲ್ಲೆ.

ಅಳಿಯಕಟ್ಟಿನ ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಂದ ಅಥವಾ ಜೈನ ಮನೆತನದವರು ತುಂಡು ಪಾಳೆಯಗಾರರಾಗಿ–ಅರಸರಾಗಿ ಆಳಿದ ಕುಟುಂಬಗಳು ಇಂದಿಗೂ ದಕ್ಷಿಣಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಇರುವುದು.

ಉದಾ : ಅಂಬೋಡಿ ಮೈಪಾವುನು (ತುಳು) (ಅಂಬೋಡಿಯಿಂದ ಎಳೆಸುವುದು) ಒಂದು ಬಗೆಯ ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ವಿಧಿಯಲ್ಲಿ ಸೇರಿಕೊಂಡ ಆಟ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗುತ್ತಿನ-ಬೀಡಿನ ಯಜಮಾನ ಊರಿನ ಕೆಳವರ್ಗದ ಜನ, ಹಾಗೂ ಮತ್ತೊಂದು ಗಡಿಪ್ರಾಂತ್ಯದ ಕೆಳವರ್ಗದ ಜನ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಕಾಡಬಿಳಲಿನಿಂದ ಹೊಡೆದಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಟ ಬಾಕ್ಯಾರು (ಸತ್ತವರನ್ನು ಹೂಳಲು ಮೀಸಲಿಟ್ಟ ಗದ್ದೆ) ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಳಗಿನ ಜಾವ ಜರುಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇದಕ್ಕಾಗಿಯೇ ಕಂಬಳದ ಕೋಣಗಳಂತೆ ಇರುವ ಕಟ್ಟಾಳುಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂದು ಇದು ಕೇವಲ ಮೋಜಿನ ಹೊಡೆದಾಟ, ಅಣಕದ ಹೊಡೆದಾಟ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿತ ಗೊಳ್ಳುವುದು. ಇಂದಿಗೂ ಕಬತಾರು ಸಿರಿಜಾತ್ರೆಯ ಮರುದಿನ ಜರುಗುವುದು. ನಂದಳಿಕೆ ಸಿರಿಜಾತ್ರೆಯ ಮಾರನೆ ದಿನವೂ ಈ ಬಗೆಯ ಅಂಬೋಡಿ ಜರುಗುತ್ತಿದ್ದು, ಹೊಡೆದಾಡಿ ಸತ್ತಂತ ಪ್ರಕರಣದ ಬಗ್ಗೆ ದಂತಕತೆಗಳು, ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಇಂದಿಗೂ ದೊರಕುತ್ತವೆ.

ಹಲವಾರು ಶಕ್ತಿಸ್ಥಾನ, ಭೂತಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕೋಲಗಳ ಆರಂಭದ ದಿನ ಅಥವಾ ಕೊನೆಯ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಕೋಳಿ ಅಂಕ ಜರುಗುವುದು, ಕೋಳಿ ಅಂಕವೂ ಒಂದು ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆ. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಮಾನವನ ರಕ್ತದ ಬದಲಿಗೆ ಕೋಳಿಯ ರಕ್ತಬೀಳುವಿಕೆ, ಸತ್ತಂತ ಅತೃಪ್ತಿ ಚೇತನಗಳಿಗೆ ಅರ್ಪಿತವಾಗುವ ಆಶಯ ಗಮನಾರ್ಹ. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಬಾಕ್ಯಾರು ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆ ಜರಗುವುದು. ಕೋಳಿ ಅಂಕ ಕುರಿತು ಶಿವರಾಮ ಶೆಟ್ಟರು ದೀರ್ಘವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಿರುವರು. ಕೋಳಿ ಅಂಕ ಪೌರುಷದ ಸಂಕೇತ ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಿಸಿರುವರು. ಅಳಿಯಕಟ್ಟಿನ ವಂಶೀಯರಲ್ಲಿ ಗಂಡಸರಿಗೆ ನಿಜವಾದ ಸ್ಥಾನ ದೊರಕದೆ ಇದ್ದಂತ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಪೌರುಷ, ಸ್ಥಾನ-ಮಾನ ಗುರುತಿಸುವಿಕೆಗಾಗಿ ಮನೆಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಉತ್ಸವ, ಆಯನಗಳಲ್ಲಿ ಕೋಳಿಕಾಳಗ ನಡೆಸಿ ತನ್ನ ಆಂತರಿಕ ಬಯಕೆಯನ್ನು ತೃಪ್ತಿಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು,. ಡಾ. ಎನ್.ಆರ್. ನಾಯಕ, ಶಾಂತಿನಾಯಕ ಅವರು ತಿಳಿಸುವಂತೆ ಉತ್ತರಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಕೋಳಿ ಅಂಕದ ಬೈಲು ಗಳಿದ್ದು ಬೇಟೆದೇವತೆಯ ಸಂತೃಪ್ತಿಗಾಗಿ ಕೋಳಿ ಅಂಕ ನಡೆಸಿ ದೇವತೆಯನ್ನು ಸಂತುಷ್ಟಿ ಗೊಳಿಸುವುದಾಗಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿರುವರು. (ಡಾ. ಎನ್.ಆರ್. ನಾಯಕ, ಶಾಂತಿನಾಯಕ 1979. ಪು. 14). ಡಾ. ವಿವೇಕ ರೈ ಇವರು ತಮ್ಮ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಣೆ ನೀಡುತ್ತಾ ಮೈಸಂದಾಯ ಪಾಡ್ದನದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಪಲ್ಲೆಯ ಆಟ, ಕಲೆಂಜಿಕಾಯಿ ಆಟದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಿರುವರು. ಜುಮಾದಿ ಭೂತದ ಪಾಡ್ದನದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿರುವರು.

> "ಪುರಾಲೆದ ಪರಮೇಸ್ತ್ರೀ ದೇವೆರೆಗು ಮುಪ್ಪ ದಿನೊತ ಆಯನ. ಏಳ್ ದಿನದ ಚೆಂಡಿದ ಬರೊ, ಮೂಜಿದಿನದ ಕೋರಿದಕಟ್ಟೊ, ಮುಪ್ಪದಿನದ ಬಜ್ಜೆದಅಂಬೋಡಿ, ಕೋರಿದ ದೂದು, ಮುಪ್ಪ ದಿನತ ಉಚ್ಚಯ, ಮುಪ್ಪ ದಿನತ ತುಡಾರ"

(ಪೊಳಲೆಯ ಪರಮೇಶ್ವರಿ ದೇವರಿಗೆ ಮೂವತ್ತು ದಿನದ ಆಯನ, 'ಏಳು ದಿನದ ಚೆಂಡಾಟ, ಮೂರು ದಿನದ ಕೋಳಿ ಅಂಕ (ಮೂವತ್ತೂ) ದಿನದ ಅಡಕೆಯ ಅಂಬೋಡಿ, ಕೋಳಿಜೂಜು ಮೂವತ್ತು ದಿನದ ಉತ್ಸವ, ಮೂವತ್ತು ದಿನದ ದೀಪೋತ್ಸವ ನಡೆಯಬೇಕು.

ಇಂದಿಗೂ ಪೊಳಲೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಪರಮೇಶ್ವರಿ ದೇವಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ವರ್ಷಂಪ್ರತಿ ಕಾಲ್ಚೆಂಡಾಟ ಎರಡು ಗುತ್ತುಗಳ ನಡುವೆ ಐದುದಿನಗಳ ಕಾಲ ಜರುಗುವುದು. ಬಹು ಮಟ್ಟಿಗೆ ಇಂದಿನ ದಿನದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ಹೋಲುವುದು. ಹಿರಿಯಡ್ಕದ ಬಾಜಾರಗುತ್ತು ಮುಗ್ಗೇರ ಕೋಲದಲ್ಲಿಯು ಕಾಲ್ಚೆಂಡಾಟ ಆಡುವ ಕ್ರಮವಿದೆ.

ಈ ಕಾಲುಚೆಂಡನ್ನು ಕೋಣನ ಚರ್ಮದಿಂದ ತತ್ತಿಯ ಆಕಾರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಫುಟಾಬಾಲ್ ಹೋಲುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಒಳಗೆ ಒಣಗಿದ ಬೈಹುಲ್ಲು ತುಂಬಿಸಿರು ತ್ತಾರೆ. ಈ ಚೆಂಡಾಟ ಶಕ್ತಿದೇವತೆ ಗದ್ದೆಗಳಲ್ಲಿ ಜರುಗುವಂತಹದು. ತತ್ತಿಯ ಆಕಾರದಲ್ಲಿರುವಂತ ಈ ಕಾಲುಚೆಂಡು ಫಲವತ್ತಿಕೆಯ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಗದ್ದೆಯ ಎಲ್ಲ ಜಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಉರುಳಾಡಬೇಕು. ಈ ಆಶಯದಿಂದ ಆಚರಣಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಶಕ್ತಿಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಲಚೆಂಡಾಟ ಪಂದ್ಯರೂಪದಲ್ಲಿರುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದು.

ಕೋಳಿ ಅಂಕದಂತೆ 'ಕಂಬಳ' (ಕೋಣಗಳ ಓಟ) ದಂತಹ ಕ್ರೀಡೆ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾದ ಪಂದ್ಯ. 'ಕಂಬಳ' ನಡೆಯುವ ಸ್ಥಳವೂ ಬಾಕ್ಯಾರು ಗದ್ದೆಯ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಜರುಗುವಂತಹುದು. ದೇವರ ಕಂಬಳ, ಅರಸು ಕಂಬಳದ ಈ ಆಚರಣೆಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅವಲೋಕಿಸಿದರೆ ಕಂಬಳದ ತಾಂತ್ರಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳೇನೆಂಬುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವುದು. ಡಾ. ಪುರುಷೋತ್ತಮ ಬಿಳಿಮಲೆ ಅವರು ಕಂಬಳ ಹಿಂದಿನ ದಿನ ಕೆಳವರ್ಗದ ಜನ ಕೋಣಗಳಂತೆ ಓಡುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಲೈಂಗಿಕ ಕ್ರಿಯೆಯ ನುಡಿಗಟ್ಟು ಸಲಿಂಗ ರತಿಕ್ರೀಡೆಯು ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ಜರುಗುವುದಾಗಿ ತಿಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1989ರಲ್ಲಿ ಮೂಲ್ಕಿ ಕಂಬಳ ನೋಡಿದ ತರುವಾಯ ಕೆಳವರ್ಗದವರು ರಾತ್ರಿಯಿಡೀ ಹಾಡುತ್ತಾ, ಕುಣಿಯುತ್ತಾ ಹೆಣ್ಣು ವೇಷ ಹಾಕಿದವನೊಡನೆ ಸಂಭೋಗ ಕ್ರಿಯೆಯ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿ ಕುಣಿಯುವ ಘಟನೆಗಳಿವೆ. ಕಂಬಳದ ಕೋಣಗಳಂತೆ ಓಡುವ ಇವರ ಬೆವರು (ವೀರ್ಯ) ಯಜಮಾನನ ಗದ್ದೆಗೆ ಬೀಳುವುದು ಆಚರಣೆಯ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಭೂಮಿ ಹೆಣ್ಣಿಗೆ ಸಂಕೇತವಾಗಿದ್ದು, ಗಂಡು–ಹೆಣ್ಣು ನಟನಾರೂಪದಲ್ಲಿ ಮೈಥುನ ನಡೆಸುವ ಕ್ರಿಯೆ ಹುಲುಸು–ಬೆಳೆ ಫಲವತ್ತಿಕೆಯಿಂದ ಕೂಡಲೆಂಬ ಪುರಾತನ ಆಶಯವಿದೆ. ಕುಣಿಯುವವರು, ಕೋಣಗಳ ಹಾಗೆ ಓಡುವವರು ಕುಡಿತ, ಕುಣಿತ ಒಂದು ಮೋಜು, ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಿಸಿರುವರು. ಅವರ ಪ್ರಕಾರ "ಕುಶಾಲುಗು ಗೊಬ್ಬುನು'' (ತುಳು) ಆಚರಣೆಯ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಲ್ಲಿ ಕುಣಿಯುವವರು ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಮೈಥುನ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಾಗಿಯಾಗಿ ಸಂತೋಷ ಗೊಳ್ಳುವರು. ಈ ಬಗೆಯ ಆತ್ಮರತಿಯಾಗುವುದು ಹಲವಾರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸ ಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮನೋವಿಜ್ಞಾನದ ಪ್ರಕಾರ ಆತ್ಮರತಿಯ ಮಾಧ್ಯಮದಲ್ಲಿ ಜರುಗುವ ಆಟ–ವಿನೋದಗಳು ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ದೈಹಿಕವಾಗಿ, ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಹೊಂದಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುವುದು.

ಕಂಬಳದಲ್ಲಿ ಕೋಣಗಳಂತೆ ಓಡುವ ಆಶಯ, ಕಂಬಳಗದ್ದೆ ಕಾಯುವಿಕೆ ಈ ನಿಯೋಗಾತ್ಮಕ ಕ್ರಿಯೆ ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಬಹಳ ಹಿಂದೆ ಇಲ್ಲಿನ ಮೂಲ ನಿವಾಸಿಗಳು ಕಂಬಳ ನಡೆಸುವ ಅಧಿಕಾರ ಹೊಂದಿದವರಾಗಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಬಳದ ಅಧ್ಯಯನ

ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ನಡೆಸಿದಲ್ಲಿ ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ಗೌಪ್ಯವಾಗಿರುವ ಆಚರಣಾ ಪರಿಕರಗಳು ಹೊಸ ಅರ್ಥವನ್ನು ಪಡೆಯಬಹುದು. ಕಂಬಳ ನಡೆಯುವ ಹಿಂದಿನ ರಾತ್ರಿ ಯಜಮಾನ ಪಟ್ಟದವರಿಗೆ ನಿಂದಿಸುವುದೂ ತಮ್ಮ ಒಳ ಕುದಿತವನ್ನು ಹೊರಚೆಲ್ಲುವ ರೋಷ ಮತ್ತು ವ್ಯವಸ್ಥೆಯೊಡನೆ ರಾಜಿಯಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವ ದೃಶ್ಯ ಕಾಣಬಹುದು. ಕಂಬಳದ ಹಿಂದಿನ ರಾತ್ರಿ ಈ ಜನರು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುವ ಬೈಗುಳಗಳ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಹಗುರಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಕಟಪಾಡಿ ಕಂಬಳ ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಕೋಣಗಳು ನೀರಿಗೆ ಇಳಿಯುವ ಮುನ್ನ ರಕ್ಷಾಗಾರ ಹೊಂದಿದ ಒಂದು ನಿಶಾನಿ – ಕೋಲನ್ನು ಕೆಳವರ್ಗದವರು ಹಿಡಿದು ಕುಣಿಯುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು 'ರೂಪು' ಎಂದಷ್ಟೇ ಕರೆದಿರುವರು. ಈ ಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿದಾತ ಕಂಬಳದ ಗದ್ದೆಗೆ ಮೊದಲು ಇಳಿಯುತ್ತಾನೆ. ಈ ರೂಪು (ಆಕೃತಿ) ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು, ಲೈಂಗಿಕ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವುದು. ಗಾದೆಯ ಮಾತಿನಂತೆ "ಹೆಣ್ಣು ಹೆತ್ತು ತಿಳಿಯಬೇಕು, ಗಂಡು ಉತ್ತು ತಿಳಿಯಬೇಕು'' ಇದರರ್ಥ ಗಂಡು ಉಳುಮೆಯ ಸಂಕೇತ, ಹೆಣ್ಣು ಭೂಮಿ ಫಲವತ್ತಿಕೆಯ ನೀಡಬಲ್ಲ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವುಳ್ಳವಳು. ಹೀಗಾಗಿ ಕೃಷಿ ಸಂಬಂಧಿಯಾದ ಉಪಮೆಯಾಗಿ ಗಾದೆ ಬಳಕೆಯಾಗಿರುವುದು. ಕೋಣಗಳ ಓಟದಂತಹ ಆಟವನ್ನು ಇಂದಿಗೂ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಗಂಡುಮಕ್ಕಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಡುವರು. ಇದನ್ನು "ಓಬುಡಿ'' ಎಂದು ಕರೆದಿರುವರು. ಇದೂ ಕಂಬಳದ ಕೋಣಗಳ ಓಟದ ಅನುಕರಣೆಯೇ ಆಗಿದೆ. ಹೊಳೆಯ ಕೆರೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಜರುಗುವುದು. (ನೋಡಿ ಅಮೃತ ಸೋಮೇಶ್ವರ – 1984. ಪು. 76)

ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹುಲಿ – ದನದ ಆಟವನ್ನು ದೃಷ್ಟಾಂತವಾಗಿ ನೋಡಬಹುದು.

ಎಂಟು ಹತ್ತು ಹುಡುಗರು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕೋಟೆ ಕಟ್ಟುವರು. ಹೊರಗಿನಿಂದ ಒಬ್ಬನು ಹುಲಿಯಾಗಿ, ಒಳಗಿನ ಕೋಟೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ದನವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಕೋಟೆ ಹೊರಗೆ ನಿಂತು ಹೌದಯ್ಯಾ ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ದನ ಬಂದಿದೆಯೇ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ದೀರ್ಘ ಸಂಭಾಷಣೆ ಜರುಗಿದ ನಂತರ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ ದುರ್ಬಲವಾದ ಸಂದು ನೋಡಿ ಕೋಟೆಯೊಳಗೆ ಹುಲಿ ನುಗ್ಗುವುದು. ದನ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಲು ಕೋಟೆಯವರು ಸಹಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಒಳಗೆ ಹೊರಗೆ ನುಗ್ಗುವ, ಹಿಡಿಯುವ ಆವರ್ತನೆ ದನ ಸಿಕ್ಕುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುವುದು.

ಇದೇ ಕ್ರಮದ ಆಟ ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಆಚರಣಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಜರುಗುವುದು. ನೇಜಿ ನೆಡುವ ಹೆಂಗಸರು ಹೇಳುವ ಕಬಿತವೊಂದರ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಹುಲಿ–ದನದ ಮೇಲೆ ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡುವ ಆಶಯ, ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಆಕ್ರಮಣಶೀಲತೆಯ ಅನುಕರಣೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ. (ಅಮೃತ ಸೋಮೇಶ್ವರ – 1984. ಪು. 72 – 73).

ಈ ಕಬಿತೆಯನ್ನು 'ಮಲ್ಲೇರಿಮಾಮ', 'ಪಿಲಿಚೌಂಡಿ' ಅಥವಾ 'ಚಣಿಲಣ್ಣ' ಪಾಡ್ದನ ಎಂದು ಅಂಜಾರುಗ್ರಾಮದ ಶ್ರೀಮತಿ ಕರ್ಗಿ ತಿಳಿಸಿರುವರು (ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ ಎಸ್.ಎ. 1989) ಈ ಹಾಡನ್ನು ನೇಜಿ ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಡುವಾಗ ದೇವಿಯ ಪೂಜಾ ಮಾಡುವ, ವ್ರತ ಹಿಡಿದ

ಹೆಂಗಸರಿದ್ದರೆ ದೇವಿಯ ವಾಹನವಾದ ಹುಲಿಯ ಆವೇಶ ಪ್ರವೇಶವಾಗಿ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ಹುಲಿಯಂತೆ ಆರ್ಭಟಿಸಿ, ಹಾಡುವವರ ಮೇಲೆ ಎರಗಿ, ಕುತ್ತಿಗೆ ಕಚ್ಚುವರು. ಇದರ ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆ ಅರಿತವರು ಹುಲಿಯ ಆವೇಶ ಒದಗಿ ಬೀಳುವ ಮೊದಲೇ ನೇಜಿಯ ಕಂತೆಯನ್ನು ಆವೇಶಧಾರಿಣಿಯ ಬಾಯಿಗೆ ಅಡ್ಡ ಹಿಡಿದು, ಆಕೆಯ ಮೂಲಸಾನದ ಹೆಸರು ತಿಳಿದು ಆವೇಶ ಇಳಿಯುವಂತೆ ಮಾಡುವರು. ಇದೂ ಹುಲಿ–ದನದ ಆಟದ ನಿಯೋಗಾತ್ಮಕ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುವುದು.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿನ ಸೂಕ್ಷ್ಮಾತಿಸೂಕ್ಷ್ಮತೆಯ ಪ್ರಭೇದಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣಿನ ದಾಹ ಎಷ್ಟು ಕ್ರೂರವಾಗಿ ಪ್ರಕಟಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆಂಬುದಕ್ಕೆ ಒಳ್ಳೆಯ ದೃಷ್ಟಾಂತವಾಗಿದೆ. ಮತ್ತು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಗಂಡಿನ ದರ್ಪಗಾರಿಕೆ ವಿರುದ್ಧ ಹೆಣ್ಣು ತನ್ನ ಸಿಟ್ಟನ್ನು ಅಂತರ್ಯದ ಒತ್ತಡ ತಡೆದುಕೊಳ್ಳಲಾಗದೆ ಹಸಿದ ಹುಲಿಯಾಗಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳಂತೆ ಆಕ್ರಮಣಶೀಲವಾಗುವ ಕ್ರಿಯೆ ಘಟಿಸುವುದು. ಹಾಡುಗಾರರ ನಂಬಿಕೆ ಪ್ರಕಾರ ಚಾಮುಂಡಿ ದೇವತೆಯ ವಾಹನ ಹುಲಿ ದೇವತೆ ಮೈದುಂಬುವುದರಿಂದ ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ವರ್ತಿಸುವುದಾಗಿ ಅಭಿಪ್ರಾಯಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಹುಲಿ ಆಟ–ಹಿಲಿಗೊಬ್ಬು ಒಂದು ಆಚರಣೆ. ಕಾಪು ಮಾರಿಗುಡಿಯ ಒಂದು ಆವರಣದಲ್ಲಿ ಹಗಲಿನಲ್ಲಿ ಜರುಗುವುದು. ಇದೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಹುಲಿಯ ವೇಷಧಾರಿ ಜನರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಸ್ಪರ್ಶಿಸುವುದು ಅತಿ ಮುಖ್ಯ. ಹುಲಿ ವೇಶಧಾರಿ ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿಕೊಂಡಾತ ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಯುತ್ತಾನೆ. ಇದೊಂದು ಬಲವಾದ ಭಯಮಿಶ್ರಿತ ಸಾವಿನ ನಂಬಿಕೆ. ಈ ಭಯದಿಂದಲೇ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಾತ ಸತ್ತ ಪ್ರಕರಣ ದಂತಕತೆಗಳಾಗಿವೆ. (ಹೆಚ್ಚಿನ ವಿವರಗಳಿಗೆ ನೋಡಿ ಎಸ್.ಎ.ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ 1989 ಪು. 55–58).

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಿ–ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಕೌಟುಂಬಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಸಂಸ್ಕಾರಗೊಳಿಸುವಲ್ಲಿ ಪೂರಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ದೈಹಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಒತ್ತಡವನ್ನು ಹಗುರ ಗೊಳಿಸಲು ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಅತಿ ಮುಖ್ಯ, ಜನಪದ ಆಟಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣ ಕುರಿತು ಡಾ. ಎನ್.ಆರ್. ನಾಯಕ, ಶಾಂತಿನಾಯಕ ಅವರು ನಡೆಸಿರುವ ಪ್ರಯತ್ನ ರಚನಾತ್ಮಕವಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿ ವಿಕಸನಗೊಳ್ಳಲು ಸದಾ ಅನುಕೂಲಕರವಾಗಿರುವಂತಹದು. ಕೆಡುಕು ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಯಾವುದೂ ಅತಿ ಆದರೆ ಕೆಡುಕಾಬಲ್ಲದು. ಜೂಜಿನಾಟದಂತಹ ಪಂಥ ಕಟ್ಟುವ ಆಟಗಳು ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ದುರ್ಬಲಗೊಳಿಸಬಲ್ಲದು.

ಕುಂಟಾಟದಂತಹ ಆಟಗಳು ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗಿದ್ದರೂ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೌಟುಂಬಿಕ ರಚನೆಯ ಆಂತರ್ಯ ಹುದುಗಿದೆ. ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟದೆ ಕಾಲಿನಿಂದ ಪಲ್ಲೆಯನ್ನು ದೂರ ಚೌಕದ ಮನೆಗಳಿಗೆ ದೂಡಿ, ಪಲ್ಲೆಯನ್ನು ತನ್ನ ಅಂಗಾಂಗಗಳ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟು ವೈಭವೀಕರಿಸಿಕೊಂಡು ಸಾಗುವ ಕ್ರಿಯೆ, ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಪಾಯಸ ಮಾಡುವುದು ಉದ್ದೇಶ. ಇಲ್ಲಿ ಪಾಯಸ ಮಾಡುವುದು ಎಂದರೆ ಮದುವೆಯಾಗಿ ತನ್ನ ಹಕ್ಕಿನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿತಗೊಳ್ಳುವುದು. ಈ ಸ್ಥಾಪನೆಗೊಳ್ಳುವ ಆರಂಭದಲ್ಲೆ ಎದುರಾಗುವ ಕಟ್ಟು–ಕಟ್ಟಲೆ, ವಿಧಿ–ನಿಯಮಗಳು, ಸಾಮಾಜಿಕ ನಿಷೇಧಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಈ

ಆಟದ ಮೂಲಕ ಆಡುವವರು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಪ್ರೌಡಾವಸ್ಥೆ ತಲುಪಲು ಕುಂಟಾಟ ಅಥವಾ ಜಿಬಿಲಿ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮವೂ ಆಗಿದೆ.[1] ಹಲವು ಬಗೆಯ ಕುಂಟಾಟಗಳ ರಚನೆಯನ್ನು ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾಗಿ ಡಾ. ಎನ್.ಆರ್.ನಾಯಕ, ಶಾಂತಿನಾಯಕ ಅವರು ದ.ಕ. ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. (ನೋಡಿ ಪು. 75–81) ಈ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಸಾಮಾಜಿಕ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಆರಂಭದಲ್ಲೇ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಆಶಯ ಪ್ರಕಟಗೊಂಡಿದೆ ಎಂದರೆ ತಪ್ಪಾಗದು.

ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷೆ ಅಥವಾ ಸೋಲು, ಮರುಸ್ಪರ್ಧೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇದ್ದೇ ಇರುವುದು. ತಲ್ಲೀನತೆಯಿಂದ ಸೋಲನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿ ಸೇಡನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳದೇ ಇರುವುದು ಒಳ್ಳೆಯ ಲಕ್ಷಣ. ಸೋಲು ಅಪಮಾನ ಎಂದು ತಿಳಿದು ಎಷ್ಟೋ ಕೊಲೆ–ಕದನಗಳು ಆದಂತಹ ಘಟನೆಗಳಿವೆ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ (ಪು. 280) ತಿಳಿಸಿದಂತೆ ಅತಿಯಾದ ಶಿಕ್ಷೆಯಿಂದ ಉದ್ವಿಗ್ನತೆ ಮತ್ತು ಭಯವುಂಟುಮಾಡುವುದಲ್ಲದೆ ಸುಳ್ಳು ಹೇಳುವುದು, ದ್ವೇಷ ಕಾರುವುದು ಮುಂತಾದ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ ಹೀಗಾಗಿ ಶಿಕ್ಷೆಯನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ನೀಡುವಾಗ ಸೇಡಿನಿಂದ ನೀಡದೆ ಆಟವಾಗಿಯೇ ಪರಿಗಣಿಸಿ ಸಹಕರಿಸುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು.

ಅಡಿ ಟಿಪ್ಪಣಿ :

1. ಕುಂಟಾಟ ಆಡುವುದನ್ನು ಕರ್ನಾಟಕ, ಕೇರಳ, ಆಂಧ್ರಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಕಾಣಬಹುದು. ಕುಂಟೆಬಿಲ್ಲೆ, (ಹಿಲ್ಲೆ) ಪಲ್ಲೆ ಆಟ, ಜುಬಿಲೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಈ ಜನಪದ ಆಟ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅತಿ ಪ್ರಿಯವಾದುದ್ದಾಗಿದೆ.

ಕೌಟುಂಬಿಕ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣಿನ ಚಲನೆ, ಸ್ಥಾನ ಮತ್ತು ಹಕ್ಕುಗಳ ಕುರಿತು ಈ ಆಟ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವುದು. ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಪ್ರೌಡಾವಸ್ಥೆ ತಲುಪುವ ಮುನ್ನ ಈ ಆಟ ಆಡುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಗ್ರಾಮೀಣ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಪ್ರೌಡಾವಸ್ಥೆ ದಾಟಿದ ತರುವಾಯ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿ ಅನೇಕ ಕಟ್ಟುಪಾಡುಗಳು, ರೀತಿ–ನೀತಿಗಳ ಬೋಧನೆಯಿಂದ ಮಾನಸಿಕ, ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಳಿಗೆ ತಡೆಯುಂಟು ಮಾಡುವ ಅನೇಕ ನಂಬಿಕೆ, ಹೇಳಿಕೆಗಳಿಂದ ಕುಟುಂಬದವರು ಶೀಲ ಕಾಪಾಡುವ ಧೋರಣೆಯಿಂದ ಮನೆಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಅಡಿ ಇಡುವುದನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪ್ರತಿಭಟಿಸುವರು.

ಕುಂಟೆಹಿಲ್ಲೆ (ಬಿಲ್ಲೆ) ಆಟದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ನಿಯಮಗಳು ಆಡುವವರನ್ನು ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಕೌಟುಂಬಿಕ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ, ಗ್ರಹಸ್ಥ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಬದ್ಧರಾಗಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಕ್ರಿಯೆಗಳಿವೆ.

ನಗಬೇಡಿ, ಇದು ಸತ್ಯ ಸಂಗತಿ. ಕೋಲಾರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಗಡಿಗ್ರಾಮ ಯಳಚೇಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಕುಂಟೇಹಿಲ್ಲೆ ಆಡುವ ಗಂಡ–ಹೆಂಡತಿ ಬಾಲ ಜೋಡಿಗಳು)ಸಾಮಾನ್ಯ. (ನೋಡಿ: ಪ್ರಕಾಶ ಮಲ್ಲಂಡಹಳ್ಳಿ 24–2–1985 – 'ವಾರಪತ್ರಿಕೆ' – ಪುಟ 33)

"ಶೇ. 90 ರಷ್ಟು ಅನಕ್ಷರಸ್ಥರಿರುವ ಈ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಬಾಲ್ಯ ವಿವಾಹ ಸಾಮಾನ್ಯ. ಸೋದರ ಮಾವಂದಿರ ಸಂಬಂಧದಲ್ಲಿ ಬಹುತೇಕ ಲಗ್ನಗಳು ಏರ್ಪಡುವುದರಿಂದ ಈ ಊರಿನ ಹೆಣ್ಣುಗಳು ಹೊರಗೂ ಹೋಗಿಲ್ಲ, ಹಾಗೆಯೇ ಒಳಗೂ ಬಂದಿಲ್ಲ (ಬಂದಿದ್ದರೂ ಬಹಳ ವಿರಳ)."

ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಮದುವೆಯಾದರೂ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಅತ್ತೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿರಬೇಕೆಂಬುದು ಇಲ್ಲಿನ ಸಂಪ್ರದಾಯ. ದೈಹಿಕ ಸಂಬಂಧವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ಗಂಡ–ಹೆಂಡತಿಯರಂತೆ ಬಾಳುವ ಅವಕಾಶ ಇದರಿಂದ ಸಿಕ್ಕುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ಇವರ ನಂಬಿಕೆ ಎಂಬುದಾಗಿ ಪ್ರಕಾಶಮಲ್ಲಂಡಹಳ್ಳಿ ಇವರು ತಿಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಕುಂಟಬಿಲ್ಲೆ ಆಟ, ಲೈಂಗಿಕವಾಗಿ ತೃಪ್ತಿ ತಂದುಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೂ ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಪ್ರೌಢತೆಯ ಹಂತ ತಲುಪಲು ರೂಪಿತಗೊಂಡ ಒಂದು ಜನಪದ ಆಟ.

ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರಗಳು

'ಪನಿಕುಲ್ಲುನು (ತುಳು) ಇಬ್ಬನಿಯಲಿ ಕೂರುವುದು ಕಂಬಳ ಗದ್ದೆ ಕಾಯುವ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿನ ಹೆಣ್ಣು ವೇಶದಲ್ಲಿ – ಸಲಿಂಗರತಿಗಿಂತಲೂ ಸುಳ್ಳು ಹೆಣ್ಣು (ಕಪಟ) ಸುಳ್ಳು ಲೈಂಗಿಕತೆಯ ವಿನೋದವೇ ಮುಖ್ಯವಾಗಿರಬಹುದೇ.

ಮಾಲಿಂಗ

1. "ಪನಿಕುಲ್ಲುನು' ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿ ಕುಡಿತ ಹಾಗೂ ಸಲಿಂಗರತಿಯ ವಿಧಿಗಳನ್ನು ನಾನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇನೆ. ಹೆಣ್ಣು–ದೇವಿ ಪ್ರೇರಕಶಕ್ತಿಯಾಗಿರುವ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಕೋಣಗಳು ಇಳಿಯುವ ಮುನ್ನ–ಸಾರ್ವಜನಿಕರು ಸೇರುವ ಮುನ್ನ ಕೆಸರು–ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಓಡುವುದು (ಕೋಣಗಳ ಹಾಗೆ) ತಮ್ಮ ಚೆವರನ್ನು ಕೆಸರು ಗದ್ದೆಯ ನೀರಿನೊಂದಿಗೆ ಮಿಲನಗೊಳಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆ ಫಲವತ್ತಿಗೆ ಹೆದ್ದಾರಿ ತೋರಿದಂತೆ. (ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ವಿವರ ನೀಡಿದೆ)

2. ಮದುವೆಯನ್ನು ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡುವ ಆಟವಲ್ಲದೆ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಇತರ ಕೆಲವು ಆಟಗಳ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ 'ಸೋತವರಿಗೆ ಮದುವೆ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಮದುವೆ ಆಟಗಳ ಸಾಲಿಗೆ ಸೇರುತ್ತದೆಯೆ? ಅಥವಾ ಶಿಕ್ಷೆಯ ಒಂದು ವಿಧಾನವೆ.

ಪ್ರಕಾಶ್ಚಂದ್ರ ಶಿಶಿಲ

ಪ್ರಶ್ನೆಯ ಸಾಂದರ್ಭಿಕ ಹಿನ್ನಲೆ ತಿಳಿಯದೆ ಉತ್ತರ ಕೊಟ್ಟರೂ ಗೋಜಲಾಗಿಯೇ ಉಳಿಯುವುದು.

3. ನಗರ ಜೀವನದ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಆಡುವ ಮಕ್ಕಳ ಮನೋಸ್ಥಿತಿಗೂ, ಗ್ರಾಮೀಣ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿರುವ ಮಕ್ಕಳ ಮನೋಸ್ಥಿತಿಗೂ, ಆಟಗಳ ಪೂರ್ವಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ,

ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಅವರ ಒಟ್ಟು ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?

ನಗರದಲ್ಲಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್, ವೀಡಿಯೊ – (Elcctronic Games) ಪಾರ್ಲರ್ ಹುಟ್ಟಿರುವುದರಿಂದ – ಮೋಜಿಗಾಗಿ ಆಡುವ ಆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಿಂಸೆ, ಹೊಡೆದಾಟ, ಬಾಂಬ್–ಸ್ಫೋಟ ಗೊಳಿಸುವ ಉದ್ರೇಕ ಸ್ಥಿತಿಯ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ಉದ್ರೇಕಗೊಳ್ಳುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸುಖಪಡುವಾತ ವಾಸ್ತವಿಕವಾಗಿ ಉದ್ರೇಕ ಕಾರಿ ಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೆ ಮನಸ್ಸು ನೀಡಿ ಅಪಾಯಕಾರಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಾಗಬಲ್ಲರು. ಈ ಉದ್ರೇಕ ಸ್ಥಿತಿಯ ಲಕ್ಷಣ 22ನೇ ವಯಸ್ಸಿನಿಂದ 28 ವಯಸ್ಸಿನವರೆಗೆ ದ್ವಿಗುಣಗೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೋಗಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಕಾಮಿಕ್ಸ್ – ಪ್ರಚೋದನಾತ್ಮಕ ಓದುವಿಕೆಯೂ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ಘಾಸಿಗೊಳಿಸುವುದು ಎಂದರೆ ಅಚ್ಚರಿಪಡಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ.

ಅರುಣ ಕುಮಾರ್ ಎಸ್.ಕೆ.

4. ಲಿಂಗಭೇದಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಗಂಡು–ಹೆಣ್ಣು ಭೇದವಿಲ್ಲವೆಂದಿರುವಿರಿ. ಮಗು – 2, 3, 4ನೇ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೆ ಗಂಡು, ಹೆಣ್ಣು ಪ್ರಜ್ಞೆಯನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸುವುದು. 7, 8ನೇ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಬಳೆ ಆಟ, ಕಲ್ಲಾಟ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಗಂಡು ಹುಡುಗರು ಆಡುವುದಿಲ್ಲ ಇತ್ಯಾದಿ

ಅರುಣ ಕುಮಾರ್ ಎಸ್.ಕೆ.

ಲಿಂಗಭೇದಗಳ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಹೆಣ್ಣು ಗಂಡಾಗಿಯೂ, ಗಂಡು ಹೆಣ್ಣಿನಂತೆಯೂ ವರ್ತಿಸಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಮಾನಸಿಕ ಸಂವಹನ ಏನೆಂಬುದನ್ನು ಆಟ ಆಡುವವರು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ರಕ್ತ ಸಂಬಂಧಿಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಬಳೆ ಆಟ, ಕಲ್ಲಾಟ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು ರಕ್ತ ಸಂಬಂಧೀ ಪ್ರೇಮವನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸಬಲ್ಲದು.

5. ನೊಣ ಆಟಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಫ್ರಾಯ್ಡ್‌ನ Psycho Sexual development theory ಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧವಿರಬಹುದೇ? ಮಕ್ಕಳ ಲೈಂಗಿಕ ಆಕಾಂಕ್ಷೆಯನ್ನು (ಸ್ಪರ್ಶ) ಈ ಮೂಲಕ ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ತೀರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದೇ?

ಅರುಣ ಕುಮಾರ್ ಎಸ್.ಕೆ.

ಕಿವಿ – ಅತ್ಯಂತ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಭಾಗವಾಗಿದ್ದು ಇಂದ್ರಿಯ ಸುಖ ನೀಡುವಲ್ಲಿ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಬಲ್ಲದು. ಕೆಲಮೊಮ್ಮೆ ಕಿವಿಗೆ ಮೃದುವಾದ ಹತ್ತಿ ಅಥವಾ ಹಕ್ಕಿ ಗರಿಯ ತುದಿಯನ್ನು ಒಳ ತೂರಿಸಿ ಸುಖಪಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಕೆಲವರಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಕಿವಿ – ಲೈಂಗಿಕ ಸ್ಪರ್ಶ ಸುಖ ನೀಡುವಲ್ಲಿ, ಪ್ರಚೋದಿಸುವಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಉಪಯುಕ್ತ ಭಾಗ. ಕಿವಿ ಮುಟ್ಟಿಸಿ (ಬೇರೆಯವರ

ಕೈಗಳಿಂದ) ಕೊಳ್ಳುವುದರ ಮೂಲಕ ಆನಂದ ಪಡುವ ಆಶಯ ನೋಣ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

6. ಕಂಸಾಳೆ ಆಟಗಾರರಾಗಿರುವ ನೀವು ಆಟದ ಪೂರ್ವಸ್ಥಿತಿ, ಉತ್ತರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ಹೇಗಿರುತ್ತೀರಿ.

ಅರುಣ ಕುಮಾರ್ ಎಸ್.ಕೆ.

ಕಂಸಾಳೆ ಒಂದು ನೃತ್ಯಪ್ರಕಾರ, ಧಾರ್ಮಿಕ ಕಲೆ. ನನ್ನ ಏಕಾಗ್ರತೆಯಲ್ಲಿ ನಟಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತೇನೆ. ಪೂರ್ವಸ್ಥಿತಿ ಹಾಗೂ ಉತ್ತರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾನಸಿಕ ತಯಾರಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಎಲ್ಲರಂತೆ ಇರುತ್ತೇನೆ. ಕಂಸಾಳೆಯ ಹಾಡಿನ ಕ್ರಮಕ್ಕೂ ಮತ್ತು ಲಯಗತಿಗೂ ಸಂಯೋಜಿಸಿಕೊಂಡು ಮಾತ್ರ ಕಂಸಾಳೆ ನೃತ್ಯವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತೇನೆ ಹೊರತು ವಿಶೇಷವೇನಿಲ್ಲ.

7. ಅಂಬೋಡಿ ಆಟವನ್ನು (ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು) ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭದ ಬಗ್ಗೆ ತುಸು ವಿವರವಾಗಿ ತಿಳಿಸಬಹುದೆ?

ವಾಮನ ನಂದಾವರ

ಅಂಬೋಡಿ – ಆಟ, ಧಾರ್ಮಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗಿರುವ ಕ್ರೀಡೆ. ಇಂದು ಕೇವಲ ಮೋಜಿಗಾಗಿ ಹೊಡೆದಾಟದ ಅನುಕರಣೆಯಷ್ಟೇ ಕಾಣಬಹುದು. ಕೆಳವರ್ಗದ ಜನರು ಕಾಡಬಳಲಿನಿಂದ ಪರಸ್ಪರ ರಕ್ತ ಬರುವ ತನಕ ಹೊಡೆದಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಸಿರಿ ಜಾತ್ರೆಯ ಮರುದಿನ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಉದಾ – ಕಬತಾರು, ನಂದಳಿಕೆ ಸಿರಿಜಾತ್ರೆ. ಇದನ್ನು ನಡೆಸಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತಿದ್ದವರು ಗುತ್ತಿನ ಮನೆಯವರು. ಕಾಡ್ಯಾನಾಟ (ಕಾಳಿಂಗ ಸರ್ಪ ಆರಾಧನೆಯ ಮಂಡಲದ ಆಟ) ಮೇರ ಜನಾಂಗದವರು ಕುಂದಾಪುರ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಅಂಬೋಡಿ ಕ್ರೀಡೆ ಇದೆ ಎಂಬುದಾಗಿ ಎ.ವಿ.ನಾವುಡ ತಿಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. (ಸಂದರ್ಶನ ಮಾಹಿತಿ – ಸಂ)

8. ಕ್ಲಾಸಿನಲ್ಲಿ ಪಾಠ ಬೇಸರವಾದಾಗ ಹಿಂದಿನ ಸಾಲಿನ ಹುಡುಗಿಯರು ಆಡುವ (ಚುಕ್ಕಿ ಆಟ – ?) ಮದುವೆ ಆಟವನ್ನು ಯಾವ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರಿಸುತ್ತೀರಿ? ಅಥವಾ ಮೂಲತಃ ಅದು ಆಟವೆ?

ಪಿ.ಎನ್.ಮಯ್ಯ

ಕ್ಲಾಸಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಚುಕ್ಕಿ ಆಟ ಒಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಮನೆ ಕಟ್ಟುವುದು, ಚೌಕ ತುಂಬಿಸುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟದ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರಿಸಬಹುದು. ಇದು ಸಂಖ್ಯಾ ಪ್ರಮಾಣದ ರಚನೆಗೆ ಸೇರಿದ ಆಟ. ಆಂತರಿಕವಾಗಿ ಬಂಧನವನ್ನು ಬಯಸುವ ಪ್ರಜ್ಞೆಯನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಆಧಾರ ಗ್ರಂಥಗಳು

1) ಅಮೃತ ಸೋಮೇಶ್ವರ 1984 "ತುಳು ಬದುಕು" ಪ್ರಕೃತಿ ಪ್ರಕಾಶನ ಕೋಡೆಕಾರು (ದ. ಕ.) ಪು. 79–80

2) ಎಸ್.ಎ.ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ (ಸಂ. ಕ. ವೆಂ. ರಾಜಗೋಪಾಲ) 1989. "ತುಳುವರ ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಾವಂತಿಕೆ" ಕರ್ನಾಟಕ ಲಲಿತಕಲಾ ಅಕಾಡೆಮಿ ನೃಪತುಂಗ ರಸ್ತೆ ಬೆಂಗಳೂರು ಪು. 55–58

3) ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ – ಪಿಎಚ್.ಡಿ.. ಮಹಾಪ್ರಬಂಧ, ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ (ಅಪ್ರಕಟಿತ)

4) ಡಾ. ಬಿ.ಎ. ವಿವೇಕ ರೈ. 1985 "ತುಳು ಜನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯ" ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ ಬೆಂಗಳೂರು–18 ಪು. 193

5) ಡಾ. ಟಿ. ರಾಘವೇಂದ್ರರಾವ್ 1973 "ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ" ಡಿ.ವಿ.ಕೆ.ಮೂರ್ತಿ ಕೃಷ್ಣಮೂರ್ತಿಪುರಂ ಮೈಸೂರು.

6) ಡಾ. ಎನ್. ಆರ್. ನಾಯಕ, ಶಾಂತಿನಾಯಕ 1979, "ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು", ಕ.ವಿ.ವಿ. ಧಾರವಾಡ, ಪು. XIV

7) ಟಿ.ಎಸ್. ಸತ್ಯನಾಥ್ 1988 "ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದ ಕೆಲವು ಮುಖಗಳು" ಶಾರದಾ ಪ್ರಕಾಶನ, ಗಾಂಧಿನಗರ ಬೆಂಗಳೂರು–9

8) ಪ್ರಕಾಶ ಮಲ್ಲಂಡಹಳ್ಳಿ 24–2–1985 "ವಾರಪತ್ರಿಕೆ" (ಬೆಂಗಳೂರು) ಲೇಖನ
: "ಕುಂಟೆಬಿಲ್ಲೆ ಆಡುವ ಗಂಡ ಹೆಂಡತಿ" ಪು. 33

9) ಈಶ್ವರ ಚಂದ್ರ ಚಿಂತಾಮಣಿ 1967 "ಹೊನ್ನ ಬಿತ್ತೇವು ಹೊಲಕೆಲ್ಲಾ" (ಸಂಪಾದನ ಗ್ರಂಥ)
ಕರ್ನಾಟಕ ಜನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯ ಸಮ್ಮೇಳನ
ಸ್ಮರಣ ಗ್ರಂಥ ಸಾಹಿತ್ಯ ಸಮಿತಿ ಅಖಿಲ ಕರ್ನಾಟಕ
ಜನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯ ಸಮ್ಮೇಳನ ತರೀಕೆರೆ, ಚಿಕ್ಕಮಗಳೂರು

10) Emile Durkheim 1961 "The Elementary Forms of the Religion Life" collier Books USA P. 425

11) Enid Smith J.P. 1936 "The Right way with Children" pub: Student Christian movement press - 58 Bloomstury Street, Lndon WC.I.

12) Leea Virtanen 1974. "Finnish Folkloristics-2" Article : "Boys and Girls in a Game - starting Situation" Studia Fennica -18 Hallituskatu 1. 00170 Helsinki-17. Finland P. 164

13) William Ridgewny 1915 "The Dramas and Dramatic Dances A

Non-European Races" (origin of Greek Tragedy) Cambridge university press P.P. 7-6
14) Lawrence K. Frank 1958
ed: Jervme M. Seidman "The Child A Book of Headings"
Pub : Rinchart and campany INC New York P. 338-339
(See : Play activities and Intests)

ವಯಕ್ತಿಕ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಸಂದರ್ಶನ

1. ಕೃಷ್ಣಯ್ಯ ಎಸ್.ಎ: ಕ್ಯಾಸೆಟ್ ನಂ. 696, ಆರ್.ಆರ್.ಸಿ. 27–11–1989. ವಕ್ತೃ ಶ್ರೀಮತಿ ಕರ್ಗಿ ಹರಿಜನ. ಅಂಜರು ಗ್ರಾಮ ಹಿರಿಯಡಕ ದ.ಕ. ಕಬಿತೆ: "ಮಲ್ಲೇರಿ ಮಾಮೆ" ಅಥವಾ 'ಚಣಿಲಣ್ಣ'

2. ಪುಮವೆಟ್ಟು – (ದ.ಕ. ಜಿಲ್ಲೆ) ಬೆಳ್ತಂಗಡಿ ತಾ. ಹಿರಿಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿಲಯ, ದಿನಾಂಕ 9–2–1989.

3. ಮ್ಯಾಥ್ಯೂ – (8–ವಯಸ್ಸು) ಪುದುವೆಟ್ಟು ಗ್ರಾಮ (1989)

4. ಶ್ರೀಧರ ನಾಯರ್ (34–ವಯಸ್ಸು) ಶಿಕ್ಷಕರು, ಪುದುವೆಟ್ಟು ಗ್ರಾಮ (1989)

5. ಕು. ವಾರಿಜ (36 ವಯಸ್ಸು) ಮಂಚಿಗ್ರಾಮ ಬಂಟವಾಳ ತಾ. ದ.ಕ. ಜಿಲ್ಲೆ. (1989)

6. Interview with Mrs. Rusutte Montanars at MALTA. Dt. on 28-7-1989

ದೇಶೀಯವಾದ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಆಟಗಳು

(ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೊಂದು ಹೊಸ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನದ ಪ್ರಯತ್ನ)

ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ

ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಈಗಾಗಲೇ ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ಅಧ್ಯಯನದ ವಿಧಾನಗಳು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಈ ವಿಧಾನಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಥೆ–ಪುರಾಣಗಳ ಅಧ್ಯಯನಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದುವೇ ಆಗಿವೆ. ಅದರಲ್ಲೂ ರಾಚನಿಕ ವಿಧಾನಕ್ಕೆ ಪ್ರಾತಿನಿಧ್ಯ ದೊರಕಿದೆ. ಈ ವಿಧಾನಗಳೆಲ್ಲ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯರ ಬಳುವಳಿಗಳಾಗಿವೆ. ಈ ವಿಧಾನಗಳನ್ನೇ ಅನುಕರಿಸಿ, ಆನ್ವಯಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವ ಕ್ರಮಗಳು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ತುಂಬ ಪರಿಶ್ರಮದಿಂದ ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ. ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಅಧ್ಯಯನ ಕ್ರಮ ಹೊರಬಂದಾಕ್ಷಣ ಅದರ ಹಿಂದೆ ಒಂದು ಪಂಥವೇ ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈ ಪಂಥದ ಅಧ್ಯಯನಕಾರರು ಅಧ್ಯಯನದ ವಿಧಾನ ಮತ್ತು ಹೊಸ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳ ಕುರಿತು ಸಾಕಷ್ಟು ಚರ್ಚಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಇವೇ ವಿಧಾನಗಳು ಆನ್ವಯಿಕ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಅಣಿಯಾಗುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಆನ್ವಯಿಕ ಅಧ್ಯಯನ ಗಳಿಂದ ನಾವು ಕಸಿ ಮಾಡುವ ಕೆಲಸ ಮುಂದುವರಿಸಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೊಸದೇನನ್ನೂ ನಮ್ಮಿಂದ ಕೊಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಹೀಗಾಗಿ ಇಂತಹ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಸಂದೇಹದಿಂದ ನೋಡುವುದೇ ಉತ್ತಮ. ಈ ಸಂದೇಹದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಹೊಸ ದೇನನ್ನಾದರೂ ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವೆನಿಸುತ್ತದೆ.

ಇದರ ಅರ್ಥ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ಅಧ್ಯಯನದ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ದೂರಿಡಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಲ್ಲ. ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿ ಕನ್ನಡ ಜಾನಪದ ದೊಂದಿಗೆ ಕಸಿಕಟ್ಟುವುದಕ್ಕಿಂತ, ಆ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ಅಲ್ಲಿಯ ಸತ್ವವನ್ನು ಹೀರಿಕೊಂಡು ಹೊಸಬಗೆಯ ಅಧ್ಯಯನದ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಶೋಧಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯ ಎನ್ನುವುದೇ ಇದರ ತಾತ್ಪರ್ಯ. ಈ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ನಮ್ಮ ಸ್ವಂತಿಕೆಯನ್ನು ಸಾರುವಂತಹದಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ನಮ್ಮತನವನ್ನೂ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಅಧ್ಯಯನದ ವಿಧಾನ ಪ್ರಪಂಚದುದ್ದಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯವಾಗು

ತ್ತದೆ ಎನ್ನುವ ಭ್ರಮೆಯಿಂದ ದೂರಿರುವುದು ಉತ್ತಮ. ಒಂದು ಸಿದ್ಧಾಂತವಾಗಲಿ, ವಾದವಾಗಲಿ ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನೇ ಸಮರ್ಥವಾದುದ್ದಲ್ಲ. ಯಾವುದೇ ಸಿದ್ಧಾಂತ, ವಿಧಾನ, ವಾದಗಳಿದ್ದಾಗಲೂ, ಅವುಗಳಿಗೆ ತನ್ನುವೇ ಆದ ಮಿತಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಮಿತಿಗಳಿಗೆ ಕಾರಣ ಮಾನವನ ಜ್ಞಾನದ ಸಂಗ್ರಹದ ಕೊರತೆಯೇ ಆಗಿದೆ. ಪ್ರಪಂಚ ವಿಶಾಲವಾಗಿದೆ. ಪ್ರಪಂಚದ ಒಂದೊಂದು ಖಂಡಗಳು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪರಿಸರವನ್ನು ತಡೆದುಕೊಂಡಿವೆ. ಈ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಹಾಗೂ ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಯ ಪರಿಜ್ಞಾನ, ಗ್ರಂಥಗಳು ಎಷ್ಟೇ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದರೂ ಅಪೂರ್ಣವಾದುವು. ಆದ್ದರಿಂದ ಮಾನವನ ಮಿತಿ ಎಷ್ಟು ಎಂಬುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. 'ನಾವು ಪ್ರಪಂಚವನ್ನೇ ಅರಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ' ಎನ್ನುವ ಮಾತು ಕುರುಡರು ಆನೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಆನೆಗೆ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ಕೊಟ್ಟಂತೆ ಆಗುತ್ತದೆ.

ಇಷ್ಟೊಂದು ವಿವರವಾಗಿ ಹೀಠಿಕೆ ಕೊಡಲು ಕಾರಣ; ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನ ಎನ್ನುವದು, ಆಯಾ ದೇಶದ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ, ಭೌಗೋಳಿಕ, ಚಾರಿತ್ರಿಕತೆ ಇಂಥವುಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ವಿಶಿಷ್ಠವಾದ ಅರ್ಥವಿದೆ. ಒಂದು ನೆಲದ ಸ್ವಂತಿಕೆಯನ್ನು ಅಥವಾ ಒಂದು ಜನಾಂಗದ ಸ್ವಂತಿಕೆಯನ್ನು ಇಂಥ ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ವಂತಿಕೆಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗದ ಅಧ್ಯಯನ, ಯಾಂತ್ರಿಕ ಬದುಕಿನ ಸ್ವರೂಪಕ್ಕಿಂತ ಬೇರೆಯಾಗಿರಲಾರದು. ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಭೂತಕಾಲದ ಬದುಕಿನ ಅನನ್ಯತೆಯನ್ನೂ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದು ಅವಶ್ಯಕ. ಅಂದರೆ ಇದರ ಅರ್ಥ, ಭೂತಕಾಲದ ಬದುಕಿನ ಅನುಭವದ ಅನನ್ಯತೆಯ ಲೋಲುಪತನದಲ್ಲಿ ಈಜಾಡುವುದು ಎಂದಲ್ಲ. ಭೂತ–ವರ್ತಮಾನಗಳಿಂದ ಭವಿಷ್ಯತ್ತಿಗೆ ಮುಟ್ಟುವದಾಗಿದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ದೇಶದ ನೆಲದ ಸೊಗಡಿನಿಂದಲೇ ಜಾನಪದದ ದೇಶಿಯ ಅಧ್ಯಯನ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಬೇಕಾಗಿದೆ. ಇಂದು ನಮ್ಮನ್ನು ನಾವು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಇದು ತೀರಾ ಅವಶ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಜಾನಪದದ ದೇಶೀಯ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಧಾನದ ಕುರಿತು ಮೇಲೆ ಸೂಚಿಸಿದಂತೆ ಇನ್ನಷ್ಟು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುವುದು ಅವಶ್ಯಕ. 'ದೇಶೀ' ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಈಗಾಗಲೇ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಭಾಷೆಯ ಬಳಕೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸುತ್ತೇವೆ ಮತ್ತು ಇದಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಯಾಗಿ 'ಮಾರ್ಗ' ಎಂಬ ಪದವನ್ನೂ ಬಳಸುತ್ತೇವೆ. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ 'ದೇಶೀ' ಎಂಬ ಪದ ಅದಕ್ಕಿಂತಲೂ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದುದು. ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚಿನ ಅರ್ಥವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತಹದು. ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ 'ದೇಶೀ' ಎನ್ನುವ ಪದ ಸಾಹಿತ್ಯ ಮತ್ತು ಸಾಹಿತ್ಯೇತರ ಎರಡೂ ವಲಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧ ಪಡುವಂತಹದು. ಭಾಷೆ–ಬರಹ ಎರಡನ್ನೂ ಮೀರಿ ನಿಲ್ಲುವಂತಹದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂದರ್ಭ ಪ್ರಧಾನವಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆ, ಚಾರಿತ್ರಿಕತೆ, ಭೌಗೋಳಿಕತೆ ಇಂಥವೆಲ್ಲ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗಗಳಾಗಿ ಬರುತ್ತವೆ. ಜಾನಪದ ಎಂಬುದು ಇವುಗಳೊಂದಿಗೆ ಹಾಸುಹೊಕ್ಕಿರುತ್ತದೆ. ಅವುಗಳಿಂದ ಜಾನಪದವನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಬಿಡಿಸಿ ನೋಡಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಜನಾಂಗದ ಹಾಗೂ ನೆಲೆ ನಿಂತ ಮಣ್ಣಿನ ವಾಸನೆಯಿಂದ ಹೊರಬಂದ ಎಲ್ಲ ಮೊತ್ತವನ್ನು 'ದೇಶೀಯತೆ' ಎಂದು

ಕರೆಯಬಹುದು. ಒಂದು ದೇಶದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ದೇಶದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಜಾತಿ–ಮತ, ಧರ್ಮ ಇವೆಲ್ಲ ಪರಸ್ಪರ ಅಂತರವನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು, ಇವು ಉಪಾಂಗಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಇದೆಲ್ಲದರ ಜಿಜ್ಞಾಸೆಯ ಸಂವಾದವೇ 'ದೇಶೀವಾದ' (Nativism) ಎಂದು ಕರೆಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಮಾನವ ಸಂಘಜೀವಿಯಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಪ್ರಪಂಚದುದ್ದಕ್ಕೂ ಆತನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮ್ಯತೆ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ ಎಂಬುದು ಮಾನವಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದ ವಿಷಯ. ಆದರೆ ಪ್ರಪಂಚದುದ್ದಕ್ಕೂ ಮಾನವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಒಂದೇ ಆಗಿದ್ದರೂ ಪರಸ್ಪರ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಭಿನ್ನತೆಯೇ ಆ ದೇಶಗಳ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಈ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳು ರೂಪ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ, ಆ ನೆಲದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ದೇಶೀಯತೆಯ ಆಂತರಿಕ ತಿಕ್ಕಾಟಗಳೇ ಕಾರಣವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಆಂತರಿಕ ತಿಕ್ಕಾಟಗಳ ಮೇಲಿಂದಲೇ ದೇಶೀಯತೆ ಎನ್ನುವುದು ಕಟ್ಟಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ.

ಸಂಘಜೀವಿಯಾದ ಮಾನವ ಬದುಕಿನುದ್ದಕ್ಕೂ ವಿಧಿಗಳನ್ನು (Rules) ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ಮೀರುತ್ತ (Exceed) ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಈ ವಿಧಿಗಳ ಬಂಧ ಮತ್ತು ಮೀರುವಿಕೆಯೇ ಸಕಲ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಿಂದ ಮಾನವ ಬೆಳೆಯುವ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಕಾರಣಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ವಿಧಿ ಬಂಧ ಮತ್ತು ವಿಧಿ ಮೀರುವಿಕೆಯೇ ಮೇಲಿಂದ ಆ ದೇಶದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕಟ್ಟಡ ನಿರ್ಮಾಣವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಒಂದು ಜನಾಂಗದ, ಸಮಾಜದ, ಧರ್ಮದ, ಮತದ, ಜಾತಿಯ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೂ ರೂಪ ಪಡೆದುಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕತೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡು ಬಂದ ಒಂದು ಜನಾಂಗದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನಲೆಗಟ್ಟಿನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮವೆನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಒಂದು ದೇಶದ ಅಥವಾ ಒಂದು ಜನಾಂಗದ ಸ್ವಂತಿಕೆ ಮತ್ತು ಕೊಡುಗೆ ಏನು? ಎಷ್ಟು? ಎಂಬುದು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಈ ಜಾನಪದದ ದೇಶೀಯ ಅಧ್ಯಯನ ಭವಿಷ್ಯತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಕನಸುಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಮುಂದಿಡಲು ಸಹಾಯಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

೨

ಈ ಮೇಲೆ ಚರ್ಚಿಸಲಾದ ಜಾನಪದದ ದೇಶೀವಾದದ ವಿಚಾರಗಳು ಪೂರ್ವಾಗ್ರಹದಿಂದ ಸಂಯೋಜಿತವಾದವುಗಳಲ್ಲ. ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ವಿಧಿಗಳ (ನಿಯಮಗಳ) ಬಂಧವನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವುದರ ಮೂಲಕ ಮತ್ತು ಮೀರುವುದರ ಮೂಲಕವೇ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತ ಹೋಗಿವೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯ ವಿಧಿಗಳು ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆ ಇದ್ದು, ಅನಂತರದಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳು (ವಿಧಿಗಳು) ಮೀರುತ್ತ, ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳು ಬೆಳೆದಿವೆ.ಹೀಗೆ ನಿಯಮಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತ ಹೊದಂತೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ ಉಂಟಾಗಿದೆ. ಮಾನವನ ಬದುಕು ಕೂಡ ಇದೇ ಬಗೆಯದ್ದು. ಇದನ್ನೇ ಎಲ್ಲ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಒಬ್ಬ ಇನ್ನೊಬ್ಬನನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಮುಟ್ಟುವುದು, ಒಂದು ಬಗೆಯ ಮುಟ್ಟಾಟ. ಈ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಆಟವನ್ನೇ ಎಷ್ಟು ಕಾಲಗಳವರೆಗೆ ಆಡಲು ಸಾಧ್ಯ? ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಇರುವ ಮಿತಿಯನ್ನು ಮುರಿದು ಒಂದು ನಿಯಮ ಬದಲಾದರೆ ಸಾಕು. ಆಟದ ಸ್ವರೂಪವೇ ಬೇರೆಯಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಉದಾ: ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಟ್ಟಲು ಹೋಗುವವನಿಗೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು (ಅಥವಾ ಉಸಿರು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು, ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು ಮುಂತಾದವು) ಎಂದು ಒಂದು ನಿಯಮ ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಿಕ್ಕಟ್ಟು ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಅದರಲ್ಲಿಯೇ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುವವನ ಸೌಲಭ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ಅವಕಾಶ ಒದಗಿಸಿಕೊಟ್ಟರೆ, ಆಟದ ಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬದಲಾವಣೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾ: ಆಟಗಾರ ಕುಳಿತುಕೊಂಡಾಗ ಮುಟ್ಟಬಾರದು. (ಕಲ್ಲ ಮೇಲೆ ನಿಂತಾಗ, ನೆರಳಲ್ಲಿ ನಿಂತಾಗ, ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕಡ್ಡಿ ಹಿಡಿದಾಗ, ಕೈಗೆ ಉಗುಳು ಹಚ್ಚಿಕೊಂಡಾಗ ಮುಟ್ಟಬಾರದು ಮುಂತಾದವು) ಎಂಬ ನಿಯಮ ಬಂದರೆ ಮತ್ತೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಕೆಲವು ನಿಗದಿತವಾದ ವಿಧಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಒಂದು ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿಯಮ ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡಿತು ಎಂದರೆ, ವಿಧಿಯನ್ನು ಮೀರಿದ ಹಾಗೆಯೇ ಆಗುತ್ತದೆ. ಈ ಮೀರುವಿಕೆಯೇ ಆತನ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿಯಮ ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು, ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುವುದು ಅವಿರತವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಈ ವಿಧಿಯ ಬಂಧವನ್ನು ಮೀರುವಿಕೆಯೇ ಮಾನವನ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತದೆ. 'ಮನುಷ್ಯನ ಬದುಕು ನಿಂತ ನೀರಲ್ಲ, ಅದು ಹರಿಯುವ ನೀರು' ಎಂದು ಸಾಬೀತುಪಡಿಸುತ್ತದೆ.

ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ಅಧ್ಯಯನಕಾರರು ತಮ್ಮ ಅಧ್ಯಯನದ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿರುವ ವರ್ಗ (Type), ಆಶಯ (Motif), ನಿಯೋಗ (Function), ಮಿಥೀಮ್ (Mytheme), ಮೋಟಿಫೀಮ್ (Motifeme) ಇವು ಯಾವುದೇ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕರೆದರೂ ಇವೆಲ್ಲವೂ ಮಾನವ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಬರುವ ವಿಧಿಗಳೇ ಆಗಿವೆ. ಇವುಗಳ ವೈವಿಧ್ಯತೆಯೇ ವಿಧಿಗಳನ್ನು ಮೀರುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಬಗೆಗಳಾಗಿವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಒಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅಥವಾ ದೇಶೀಯತೆಯಿಂದ ಪ್ರತ್ಯೇಕಪಡಿಸಿ ನೋಡುವದು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವೆನಿಸಲಾರದು. ವಿ.ಜೆ. ಪ್ರಾಪ್ ಅವರು ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿಯ ನಿಯೋಗ (Function)ಗಳನ್ನು ಶೋಧಿಸುತ್ತ 32ರ ಸಂಖ್ಯೆಯ ನಿಗದಿಗೆ ತಂದು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು, ಮನುಷ್ಯನ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯನ್ನೇ ಮುಚ್ಚಿಹಾಕುವ ಬಗೆಯಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಇದು ಹರಿಯುವ ನೀರಿನೊಂದಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದೆಡೆ ನಿಂತ ನೀರಿನ ಬಗೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತದೆಯೇ ವಿನಃ ಮಾನವ ಜೀವನದ ವಿಕಾಸವನ್ನು ಸಮಗ್ರವಾಗಿ ಮುಂದಿಡುವುದಿಲ್ಲ.

ವಿಧಿಬಂಧ ಮತ್ತು ವಿಧಿ ಮೀರುವಿಕೆಯಿಂದಾಗಿ ಮಾನವ ತನ್ನ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯನ್ನು ಜೀವಂತವಾಗಿಡುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಪ್ರಪಂಚದ ಉದ್ದಗಲಕ್ಕೂ ನಡೆಯುವಂತಹುದು. ಹೀಗಾಗಿ ಮನುಷ್ಯನ ಬದುಕಿನೊಂದಿಗಿರುವ ಇರುವಿಕೆಗಳೆಲ್ಲ ಒಂದೇ ಬಗೆಯಾಗಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ವಿಧಿಬಂಧ ಮತ್ತು ವಿಧಿ ಮೀರುವಿಕೆಯ ಹಣಾಹಣಿಯಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು

ಹಂತಗಳುಂಟಾಗುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹಂತ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಪಡೆದುಕೊಂಡರೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹಂತ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳದೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಆ ದೇಶದಲ್ಲಿಯ ದೇಶೀಯ ಒಳ ಹೊಳಹುಗಳೇ ಕಾರಣಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ. ವಿಧಿಬಂಧಗಳ ಮೀರುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಒಂದು ಮಹತ್ವದ ಹಂತಕ್ಕೆ ಬಂದು ತಲುಪಿದಾಗಲೂ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆ ಅದರೊಂದಿಗೆ ನಿಂತುಹೋಗುವುದಿಲ್ಲ. ಕ್ರಿಯಾಶಾಲತೆಯಿಂದಾಗಿ ಮತ್ತೆ ಮೀರುವಿಕೆಯ ಕ್ರಿಯೆ ನಡೆಯುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದೇ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿ ಜಾನಪದ ನಿತ್ಯನೂತನವೂ ಆಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಮೇಲಿನ ವಿಚಾರವನ್ನು ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಬಹುದು: ವರ್ತುಲ, ಚೌಕಾಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಮನೆಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಆಟ ಆಡುವ ಕ್ರಮವಿದೆ. ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ 162 ಮನೆಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಆಡುವಂತಹ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಇದೇ ಅಂಕಿ ಕೊನೆಯದು ಎಂದಿಲ್ಲ. ಈ 162 ಮನೆಗಳ ಆಟ ದುತ್ತನೇ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡದ್ದಲ್ಲ. ಮನೆಗಳನ್ನು ಬರೆದಾಡುವ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳನ್ನು ಸಮೀಕ್ಷೆ ಮಾಡಿದರೆ ನಿಯಮಗಳೊಂದಿಗೆ ಮನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯೂ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತಾ ಹೋದ ಆಟಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಅಂದರೆ ಒಂದರಿಂದ ಹಿಡಿದು 162 ಮನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಲಭ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ. ಜೊತೆಗೆ ಒಂದು ಆಟದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ನಕ್ಷೆಗಳಲ್ಲಿ, ಆಟದ ಕ್ರಮಗಳಲ್ಲಿ, ವಿಧಿಗಳಲ್ಲಿ, ನಿಕಟವಾದ ಸಾಮ್ಯತೆ ಇರುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟ ಆಡಲು ಬಳಕೆಗಾಗಿ 3, 5, 7, 12, 17, 56, 64 ಹೀಗೆ ನಿಗದಿತವಾದ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಮನೆಗಳನ್ನು ಬರೆದು ನಕ್ಷೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ನಿಗದಿತವಾದ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಮನೆಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಹತ್ವ ಸಿಕ್ಕಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಅಲ್ಲಿಯ ದೇಶೀಯ ವಿಚಾರಗಳೇ ಕಾರಣವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಉದಾ: ಚನ್ನೆ ಮಣೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಎರಡು ಸಾಲಿನ ಏಳರ ಸಂಖ್ಯೆ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಇಲ್ಲಿಯ ಭೌಗೋಳಿಕತೆ, ಚಾರಿತ್ರಿಕತೆ, ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಗಳೇ ಕಾರಣಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಇದೇ ಆಟ ಮೇಲಿನ ಕಾರಣಗಳಿಂದಾಗಿ ಬೇರೆಡೆಗೆ ಮಹತ್ವ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳದಿರಬಹುದು. ಏಕೆಂದರೆ ಅಲ್ಲಿಯ ಜನಾಂಗೀಯ ನಂಬಿಕೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯ, ವಿಧಿ–ನಿಯಮಗಳು ಬೇರೆಯಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯರಲ್ಲಿ 13ರ ಸಂಖ್ಯೆ ದುಷ್ಟಶಕ್ತಿಯಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಅಲ್ಲಿಯ ದೇಶೀಯ ವಿಚಾರಗಳೇ ಕಾರಣವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಅದೇ '13'ರ ಸಂಖ್ಯೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ದುಷ್ಟಶಕ್ತಿಯೂ ಆಗದೆ, ಶಿಷ್ಟಶಕ್ತಿಯೂ ಆಗದೆ ತಟಸ್ಥವಾಗಿ ಉಳಿದುಬಿಡುತ್ತದೆ.

ಹೀಗಾಗಿ ಒಂದೆಡೆ ಮಹತ್ವ ಪಡೆದುಕೊಂಡ ದೇಶೀಯ ವಿಚಾರಗಳು ಇನ್ನೊಂದೆಡೆಗೆ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳದೆಹೋಗುತ್ತವೆ. ಸಮಾಂತರ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಸಾಮ್ಯತೆ ಒಡೆದು ಕಾಣುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಇದೊಂದು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಗುಣವೆನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಗುಣದ ಮೂಲದಿಂದಲೇ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಾಗಿ ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ಪ್ರವೇಶ ಮಾಡಬೇಕಾಗಿದೆ.

ನಿತ್ಯನೂತನವಾದ ಈ ಜಾನಪದದ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ 'ಇದು ಇಲ್ಲ'

ಎಂದು ಹೇಳುವಹಾಗಿಲ್ಲ. ಆಧುನಿಕತೆಯನ್ನೂ ಕೂಡ ತನ್ನದಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕಿದೆ. ಆಧುನಿಕತೆಯೊಂದಿಗೆ ನಡೆಯುವ ಕೊಡು–ಕೊಳ್ಳುವಿಕೆಯ ಕ್ರಿಯೆಯೂ ಜಾನಪದದ ಜೀವಂತಿಕೆಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ಕಾರಣವಾಗಿದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಪ್ರ ಆದಿ ಮಾನವನಿಂದ ಹಿಡಿದು ಇಂದಿನವರೆಗೆ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಹಿಡಿದಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ಮಥನಿಸುವುದು ಎಂದರೆ ಅದೊಂದು ದುಸ್ಸಾಹಸದ ಕೆಲಸವೇ ಸರಿ. ಅಕ್ಷರ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿಟ್ಟ ನಮ್ಮ ವಿಚಾರಗಳು ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರದಿಂದಲೂ ಪ್ರಬುದ್ಧತೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿದೆ ಎಂಬುದರಲ್ಲಿ ಸಂದೇಹವಿಲ್ಲ.

ಅಕ್ಷರ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ತತ್ವವಾದಗಳು ಸಾಕಷ್ಟು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಈ ತತ್ವವಾದಗಳೂ ಅಕ್ಷರ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಕೆ ಇದ್ದಂತೆ ಅಕ್ಷರ ರಹಿತವಾದ ಜಾನಪದದ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಚಾರಿತ್ರಿಕತೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡಿದರೆ, ಯಾವುದು ಮೊದಲು, ಯಾವುದು ಅನಂತರದಲ್ಲಿ ಬಂದಿದೆ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಬಗೆಯ ವಿಚಾರಗಳು ಒಂದು 'ದೇಶದ' ನೆಲೆಗಟ್ಟಿನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ಧರಿತವಾಗುವಂಥವು. ಇದರಲ್ಲಿಯೇ ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಪ್ರಾದೇಶಿಕತೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಭಿನ್ನತೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಈಗಾಗಲೇ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಚಾರಿತ್ರಿಕ, ಭೌಗೋಳಿಕ ವಿಧಾನ (Historical, Geographical Method) ಅಥವಾ ಫಿನ್ನಿಷ್ ವಿಧಾನ (Finnish Method) ಕೆಲವು ವಿಚಾರಗಳು ಅಷ್ಟೇ ಮಹತ್ವದ್ದು ಮತ್ತು ಪ್ರಸ್ತುತವಾದವುಗಳಾಗಿವೆ.

೩

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಸಂಜ್ಞೆ, ಸಂಕೇತ, ಪ್ರತಿಮೆ, ಪ್ರತೀಕಗಳಾಗುತ್ತ ಬೆಳೆಯುತ್ತ ಹೋಗಿವೆ. ದುಷ್ಟ ಮತ್ತು ಶಿಷ್ಟಶಕ್ತಿಗಳು, ಲೈಂಗಿಕತೆ, ಪಾಪ–ಪುಣ್ಯ, ಸ್ವರ್ಗ–ನರಕ ಇಂಥವುಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಜಾನಪದದ ತಾತ್ವಿಕತೆಯನ್ನು ಹುದುಗಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಬಿಡಿಸುತ್ತ ಹೋದರೆ ಭಾರತೀಯ ತತ್ವಶಾಸ್ತ್ರದ ಕೆಲ ತತ್ವಗಳು ಇಲ್ಲಿಂದಲೇ ಜಿಗಿತವೇನೋ ಎನ್ನುವ ಸಂದೇಹಗಳು ಬರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಮಾನವನಲ್ಲಿಯ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕತೆಯ .ಣಗಳಿಂದಾಗಿ ಯಾವುದನ್ನೂ ಸ್ಥಾನಿಕವಾಗಿ ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿನಿಷ್ಠವಾಗಿ ಗುರುತಿಸುವುದು ಸರಳಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅಕ್ಷರ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿರುವ ನಾವು ಅಕ್ಷರಗಳಲ್ಲಿಯೇ ದಾಖಲಾಗಿರುವುದನ್ನು ಮೊದಲಿನದು ಅಥವಾ ಮೂಲದ್ದೆಂದು ತಿಳಿಯುತ್ತೇವೆ. ಇದು ಸಮಂಜಸವಾದ ಕ್ರಮವಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತದೆ.

ಈ ಬಗೆಯ ಗಂಭೀರತಮವಾದ ಗುಣ, ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಗುವುದು ಕಡಿಮೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಏನಿದ್ದರೂ ಭಾವಿ ಜೀವನದ ತಯಾರಿಯ ತಾಲೀಮುಗಳಾಗಿ ಬರುತ್ತವೆ. ತೋರಿಕೆಗೆ ಇವು ತಾಲೀಮಿನ ಆಟಗಳು ಎನಿಸಿದರೂ, ಮಾನವನ ವ್ಯಕ್ತಿಗತ ಜೀವನದ ಹಾಗೂ ಮಾನವ ಜನಾಂಗದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಚರಿತ್ರೆಯನ್ನು ಹುದುಗಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಆದಿ ಮಾನವನಿಂದ

ಹಿಡಿದು ಆಧುನಿಕತೆಯನ್ನು ಅಣಕಮಾಡುವ ಆಟಗಳು ಜಾನಪದದ ಕಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಪರಂಪರೆಯ ಸಂಕೇತಗಳಾಗುವುದರೊಂದಿಗೆ ಪರಂಪರೆಯ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಗಳೂ ಆಗುತ್ತವೆ.

ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುವಂತಹ ಅಣಕದ ಆಟಗಳು ಆದಿ ಮಾನವನ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಯಾದರೆ, ಬಲ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಆಟಗಳು, ಗುರಿ ಸಾಧನೆಯ ಆಟಗಳು ಗುಂಪುಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ. ಆಯಗಾರರ ಆಟ, ರಾಜ–ಪ್ರಧಾನಿಯರ ಆಟ, ಗೌಡ ಕುಲಕರ್ಣಿಯರ ಆಟ, ಕಳ್ಳ–ಪೋಲೀಸರಾಟ, ಇಂಥವಲ್ಲ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಾದ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತವೆ. ಕುಪ್ಪುಕುರಿಯಾಟ ಅಥವಾ ಕುಕ್ಕಮರಿ ಆಟ, ಉಪ್ಪಾಟ, ಮಳೆರಾಜನ ಆಟ, (ತಿಳ್ಳಿ ಆಟ) ಕತ್ತೆಯ ಆಟ, ಗಿಡ ಮಂಗನಾಟ, ಕುದುರೆಯ ಆಟ, ಮೋಟಾರ್ ಆಟ ಇಂಥವೆಲ್ಲ ಮಾನವನ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನೂ ಮತ್ತು ಬದುಕಿನ ಅನನ್ಯತೆಯನ್ನೂ ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತವೆ.

ಪ್ರೌಢ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಬದುಕಿನ ಅನನ್ಯತೆಯನ್ನೂ ಮೀರಿ, ತಾತ್ವಿಕತೆಗೆ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಬೆಳೆದುಬಂದಿವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಬರುವ ಆಟಗಳು, ತತ್ವದ ಪ್ರತಿಪಾದನೆಗಾಗಿಯೇ ಸಿದ್ಧವಾಗಿಲ್ಲ. ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಕಟ್ಟಡದ ಸಿದ್ಧತೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಸಾಧನಗಳಾಗಿವೆ ಮತ್ತು ಬದುಕಿನ ಒಟ್ಟು ಅನುಭವದ ಸಾಂದ್ರತೆಯನ್ನು ಒಂದೆಡೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದೆಡೆಗೆ ಕರೆದೊಯ್ಯುವ ವಾಹಕಗಳಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿವೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟು–ಸಾವಿನ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ:

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಮಾನವನ ಹುಟ್ಟಿಗಿಂತ ಆತನ ಸಾವಿನ ವಿವಿಧ ಮುಖಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಮುಂದಿಡುತ್ತದೆ. 'ಹುಟ್ಟು ಸಂಭ್ರಮವಾದರೆ, ಸಾವು ಭಯಾನಕವಾದುದು' ಎಂಬುದನ್ನೇ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಹೇಳುತ್ತವೆ. ಹುಟ್ಟು–ಸಾವುಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ವರ್ಗ–ನರಕ, ದೇವರು–ದೆವ್ವಗಳ ಕಲ್ಪನೆ, ಸಾವು ಸಾವೇ ಎಂದು ಸಾರುವ ವಾಸ್ತವತಾವಾದ, ಸಾವಿನಿಂದಲೇ ಹುಟ್ಟಿನ ಆರಂಭ ಎನ್ನುವ ಪುನರ್ಜನ್ಮದ ವಾದ, ಜೀವಕ್ಕೆ ಸಾವು ಎಂಬುದೇ ಇಲ್ಲ ಎನ್ನುವ ಅಮರತ್ವದ ವಾದ, – ಹೀಗೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ವಿವಿಧ ಅರ್ಥಗಳ ನೆಲೆಗಟ್ಟನ್ನು ಒದಗಿಸಿವೆ ಹಾಗೂ ತಾತ್ವಿಕತೆಯಲ್ಲಿ ಅಲೌಕಿಕ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಸೇರಿಕೊಂಡಂತೆ ಲೌಕಿಕತೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡುಬಂದಿವ

ಕೆಲವು ಮುಟ್ಟಾಟಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿದರೆ 'ಸಾವು' ಎಂಬುದು ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಂದೇ ಬರುತ್ತದೆ. 'OUT' ಎಂಬುದನ್ನೇ 'ಸಾವು' ಎಂಬ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನ ಸ್ಪರ್ಶಮಾತ್ರದಿಂದಲೇ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನಿಗೆ ಸಾವು ಸಂಭವಿಸುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೆಡೆ ಆಟಗಾರನ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೇ ಸಾವು ಸಂಭವಿಸುತ್ತದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾಯಿ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನು ದಾಟಿದರೆ ದಾಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕಾಯಿ ಸಾಯುತ್ತದೆ. ಉದಾ: ಹರಳು ಕಡಿದು ಆಡುವ ಹುಲಿ–ಮನಿ ಆಟಗಳು, ದಾಳ ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಪಗಡೆ, ಚಕ್ಕಾಬಾರದಂತಹ ಆಟಗಳು ಮುಂತಾದವು.

ಪರಸ್ಪರ ಆಟಗಾರರ (ಕಾಯಿಗಳ) ಹೋರಾಟದ ನಡುವೆ ಸಂಭವಿಸುವ ಸಾ ದುರ್ಮರಣದ ಒಂದು ಬಗೆಯಾದರೆ, ಹೋರಾಟ ಮಾಡುತ್ತ ಗುರಿಯನ್ನು ಸೇರಿ ಸಾ ಸಂಪೂರ್ಣ ಸುಖವನ್ನು ಅನುಭವಿಸುವುದು ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಸಾವಿಗೆ ಮುಕ್ತಿ ಅಥವಾ ಸ್ವರ್ಗಪ್ರಾಪ್ತಿ ಎಂದು ನಂಬಲಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾ: ಚಕ್ಕಾಭಾರಾ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಗಳು ನಕ್ಷೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಮನೆಯನ್ನು ಸೇರಬೇಕು ಎಂಬುದೇ ಮುಖ್ಯ ಗುರಿ. ಇದಕ್ಕೆ 'ಕಾಯಿ ಹಣ್ಣಾಗುವುದು' ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕಾಯಿ ಒಂದು ಮನೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಮನೆಗೆ ಚಲಿಸುತ್ತ ಹಣ್ಣಾಗಲು ಹೊರಟಾಗ, ಎದುರಾಳಿಯ ಆಟಗಾರನ ಕಾಯಿ ಬಂದು, ಹಣ್ಣಾಗಲು ಹೊರಟ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಕಡಿಯಬಹುದು. ಎಂದರೆ ಸಾಯಿಸಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಸಾವು ಸಂಭವಿಸಿದಾಗ ಆ ಕಾಯಿ ಪುನಃ ತನ್ನ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬಂದು, ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನಂತೆ ದಾರಿ ಕ್ರಮಿಸುತ್ತ ಹಣ್ಣಾಗಲು ಹೊರಡುತ್ತದೆ. ಎದುರಾಳಿಯ ಆಟಗಾರನ ಕಾಯಿಯಿಂದ ಕಡಿಯಿಸಿಕೊಂಡು ಅಥವಾ ಕಡಿಯುತ್ತ ಹಣ್ಣಾಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ಸಫಲತೆ ಸಾಧಿಸಿ ನಕ್ಷೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಮನೆಯನ್ನು ತಲುಪಿದ್ದೇ ಆದರೆ ಕಾಯಿ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಎಂದರೆ; ಆ ಕಾಯಿಗೆ ಸ್ವರ್ಗ ಅಥವಾ ಮುಕ್ತಿ ಸಿಕ್ಕಂತೆ. ಕಾಯಿಗೆ ಮುಕ್ತಿ ಸಿಗುವುದು ಎಂದರೆ ಆಡುವ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಭವಿಷ್ಯತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮುಕ್ತಿ ಅಥವಾ ಸ್ವರ್ಗ ಕಾದಿದೆ ಎಂದೇ ಅರ್ಥ. ಸಿ.ಜೆ. ಕಾಪರ್ ತನ್ನ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ (Symbolism) ಈ ರೀತಿ ಕೇಂದ್ರ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ತಲುಪುವುದಕ್ಕೆ 'ಹುಟ್ಟು–ಸಾವುಗಳ ನಡುವಿನ ಪ್ರಾಪಂಚಿಕ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಪಂಚಿಕ ಜಗತ್ತಿನಿಂದ ಪವಿತ್ರ ಜಗತ್ತಿನೆಡೆಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುವುದನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸುತ್ತದೆ' ಎಂದೇ ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ವಿಧಾನ ಕೇವಲ ಚಕ್ಕಾಬಾರಾ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಬರುತ್ತದೆ ಎಂದಲ್ಲ. ಪಗಡೆ, ಪಗ್ಗ–ದಾಟ, ಕೈಲಾಸ ಪಟದಾಟ (ಹಾವು–ಏಣಿ ಆಟ) ಕೈ ಕಾಯಿಸುವ ಆಟ ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಕೈಲಾಸ ಪಟದಾಟ ಹೆಸರೇ ಸೂಚಿಸುವಂತೆ ಭೂಲೋಕದಲ್ಲಿ ದುಷ್ಟಶಕ್ತಿಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಹೋರಾಟ. ಶಿಷ್ಟಶಕ್ತಿಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸ್ನೇಹ ಸಾಧಿಸುತ್ತ ಮುಕ್ತಿ ಅಥವಾ ಸ್ವರ್ಗ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಹೇಳುತ್ತದೆ. ಯೋಧರು ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ವೀರ ಮರಣವನ್ನು ಅಪ್ಪಿದರೆ ಅವರ ನೆನಪಿಗೆ ವೀರಗಲ್ಲು ಗಳನ್ನು ನೆಡುವುದು ಒಂದು ಚಾರಿತ್ರಿಕ ದಾಖಲೆ. ಈ ವೀರಗಲ್ಲುಗಳ ಪ್ರತಿರೂಪವೇ ಕೈಲಾಸ ಪಟದಾಟವಾಗಿದೆ. ವೀರಗಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ ಇರುವ ಎಲ್ಲ ಕಲ್ಪನೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇದ್ದು, ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅರ್ಥವನ್ನು ನಿವೇದಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಏಣಿಗಳು ಸ್ವರ್ಗಕ್ಕೆ 'ದಾರಿ' ಅಥವಾ ಸ್ವರ್ಗದ ಸಂಕೇತಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಜೊತೆಗೆ ನರಕದ ಕೋಣೆಯ ಚಿತ್ರದ ಮೇಲಿಂದ ಭವಿಷ್ಯತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸಂಭವಿಸಬಹುದಾದುದ್ದನ್ನೂ ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಸ್ವರ್ಗ–ನರಕಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಲೌಕಿಕ–ಅಲೌಕಿಕ ಎಲ್ಲವೂ ದಾಖಲಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ.

ಕಾಯಿಗಳು ಅಥವಾ ಆಟಗಾರರು ಸಮಾನಗುಣ ಮತ್ತು ಸಮಾನ ಬಲದೊಂದಿಗೆ ಹೋರಾಡಿ ಸಾವನ್ನಪ್ಪುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ. ಇದನ್ನು ಪಗಡೆ, ಚಕ್ಕಾಬಾರಾ, ಚೌಕಾ ಆಟ, ಒಂದೇ ಹರಳು ಉಳಿಯುವಂತೆ ಕಡಿದಾಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಸಮಾನ ಬಲ ಮತ್ತು ಅಸಮಾನ ಗುಣಗಳುಳ್ಳ ಕಾಯಿಗಳೊಟ್ಟಿಗೆ

ಹೋರಾಡಿ ಸಾಯುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಈ ರೀತಿ ಬಲಹೀನವಾದ ಕಾಯಿಗಳೆಲ್ಲ ಸೇರಿ ಬಲಯುತವಾದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಚಲಿಸದಂತೆ ಕಟ್ಟಿಹಾಕುವುದೂ ಕೂಡ ಸಾವಿನ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯೇ ಆಗಿದೆ. ಉದಾ: ಹರಳು ಕಡಿದಾಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಇದನ್ನೇ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಈ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಬರುವ ಹುಲಿ–ಕುರಿ ಆಟವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡರೆ; ಹುಲಿಯ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕಾಯಿಗಳು ಹುಲಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲಲಾರವು. ಅಥವಾ ಹುಲಿಗೆ ಹುಲಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಅದೇ ರೀತಿ ಕುರಿ–ಕುರಿಯನ್ನೂ ಕೊಲ್ಲಲಾರದು. ಹುಲಿ–ಕುರಿಯ ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ಹುಲಿ–ಕುರಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಒಂದು ಕುರಿಗೆ ಹುಲಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವ ಬಲವಿಲ್ಲ. ಎಲ್ಲ ಕುರಿಗಳೂ ಸೇರಿ ಎಲ್ಲ ಹುಲಿಗಳನ್ನು ಬಂಧಿಸಬಹುದು. ಈ ಬಂಧವನವೇ ಸಾವಿನ ಇನ್ನೊಂದು ಮುಖವಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ಹುಲಿಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಹಾಕಿದರೆ ಅದೊಂದು ದೊಡ್ಡ ಸಾಧನೆ. ಅದು ಬಂಡಾಯದ ಒಂದು ಪರಿಯೇ ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಲೌಕಿಕತೆಯ ಬದುಕನ್ನು ಯಥಾಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಬಗೆ ಇದಾಗಿದೆ. ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಜೋಡು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಚಲಾಯಿಸುವ ಕ್ರಮವಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ 'ಜೂಗದ ಕಾಯಿಗಳು' ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಕೊಲ್ಲಲು ಜೂಗ ಕಟ್ಟಿದ ಕಾಯಿಗಳೇ ಬೇಕು. ಈ ಜೋಡು ಕಾಯಿಗಳು ಜನಪದದಲ್ಲಿಯ ಹೆಸರಾಂತ 'ಅವಳಿ ಆಶಯ'ವನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸುತ್ತವೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ (ಅಥವಾ ಒಂದು ಕಾಯಿ) ತಾನು ತೋರಿದ ಅಜಾಗರೂಕತೆಯಿಂದ ಅಥವಾ ತಪ್ಪಿನಿಂದಾಗಿ ತಾನೇ ಸಾವನ್ನು ಅನುಭವಿಸುವುದು ಒಂದು ಬಗೆಯಾದರೆ, ಒಬ್ಬನು (ನಾಯಕ) ಸತ್ತರೆ ಇಡೀ ಗುಂಪೇ ಸಾವನ್ನು ಅನುಭವಿಸುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯಾಗಿದೆ. ಉದಾ: ಇತ್ತಂಡದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಒಬ್ಬರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಹತ್ತಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಂತಹ ಆಳಿನೇಂಕೆಯ ಆಟಗಳು, ಉಸಿರುಕಟ್ಟುವ ಆಟಗಳು, ಚಂಡಿನಿಂದ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಮುಂತಾದವು ಈ ಮೇಲಿನ ವಿಚಾರವನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬನ ಸಾವಿನಿಂದಾಗಿ ಇಡೀ ಆಟವೇ ನಿಲ್ಲುವ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಹಾಗೂ ಇಡೀ ಒಂದು ತಂಡವೇ ಸಾವನ್ನಪ್ಪುವ ವಿಚಾರ ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬನ ತಪ್ಪಿನಿಂದಾಗಿ ಇಡೀ ತಂಡವೇ ಶಿಕ್ಷೆಯನ್ನು ಅನುಭವಿಸುವ ವಿಚಾರ ಅಥವಾ ಒಬ್ಬನ ಗೆಲುವಿನ ಪ್ರತಿಫಲದಿಂದ ಇಡೀ ತಂಡವೇ ಆ ಪ್ರತಿಫಲವನ್ನು ಅನುಭವಿಸುವುದು ಇಂಥವೆಲ್ಲ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯಶಾಹಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಪಡಿಯಚ್ಚುಗಳಾಗಿವೆ. ಅರಸು ಸತ್ತರೆ, ಅರಸನ ಪರಿವಾರ ಗರುಡರು ಲೆಂಕರು ಜೀವವನ್ನು ಅರ್ಪಿಸುವುದು, ಅರಸನ ಸೋಲಿನೊಂದಿಗೆ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ನಾಶವಾಗುವುದು. ಗೆದ್ದರೆ ಇಡೀ ರಾಜ್ಯವೇ ಸಂಭ್ರಮಿಸುವುದು ಇಂತಹ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಪ್ರತಿರೂಪಗಳಾಗಿ ಈ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ನಿಂತುಕೊಂಡಿವೆ. ಬೆನ್ನು ಚಂಡಾಟ, ಕೋಲಾಟ, ಕವಾಯಿತ್ತು ಇವೆಲ್ಲ ಯುದ್ಧ ಮೂಲದ ಆಟಗಳೇ ಆಗಿವೆ. ಲಗ್ಗೆಯ ಚಂಡಾಟವಂತೂ ಯುದ್ಧದ ಪ್ರತಿರೂಪವಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಬರುವ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು ಮತ್ತು ಯುದ್ಧದ ನಿಯಮಗಳು ಒಂದೇ ಬಗೆಯವಾಗಿವೆ.

ಒಂದೇ ತಂಡವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಮುಟ್ಟಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಎರಡು

ತಂಡಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಮುಟ್ಟಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟುಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಈ ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಕಳ್ಳಿ, ಕಳ್ಳ ಎಂದು ಮುಂತಾಗಿ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ 'ಕಳ್ಳ*' ಆಟಗಾರರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವ ಸಾವನ್ನು ಅನುಭವಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಸತ್ತ ವ್ಯಕ್ತಿ ಪುನಃ ಹುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವೇ ಇಲ್ಲ. ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಮುಟ್ಟಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆಟದ ಬಯಲಿನಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವೇ ಇಲ್ಲ. ತಂಡದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಡಿಬಿಡಿಯಾಗಿ ಬರುವ ಈ ತಂತ್ರಗಳು ಇತ್ತಂಡದ ಕಬ್ಬಡಿಯಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸಮೀಕರಿಸಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಕಬ್ಬಡಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದರಲ್ಲಿಯೇ ಹಲವಾರು ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಲಿನ ವಿಚಾರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಮೂರು ಆಟಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಬಹುದು.

1. ಸಾಯುವ ಆಟ (ಸಾಯೋ ಕಬ್ಬಡಿ ಆಟ, ಗಾಮಿನಿ ಆಟ ಮುಂ...)
2. ಹುಟ್ಟು ಸಾವಿನಾಟ (ಬದುಕುವ ಕಬ್ಬಡಿ ಆಟ, ಸಂಜೀವಿನಿ ಆಟ ಮುಂ...)
3. ಸಾವಿಲ್ಲದ ಆಟ (ದೇವರ ಕಬ್ಬಡಿ ಆಟ, ಅಮರ್ ಆಟ ಮುಂ...)

ಈ ಮೂರೂ ಆಟಗಳು ತಂತ್ರದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ತುಂಬ ಮಹತ್ವದ ಆಟಗಳೆನಿಸುತ್ತವೆ. ಒಂದೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ ವಿಚಾರ ಹೀಗೆ ವಿವರಿಸಬಹುದು :

1. ಸಾಯುವ ಆಟ: ಇದರ ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಆಟಗಾರ ಸತ್ತರೆ ಆತ ಪುನಃ ಹುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಇದರ ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ಈ ಆಟ 'ಸಾವು ಸಾವೇ' ಎನ್ನುವ ವಾಸ್ತವ ವಾದವನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತದೆ.

2. ಹುಟ್ಟು ಸಾವಿನಾಟ: ಇದರ ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವ ಸಯುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ಎದುರಾಳಿಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಸಾವನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದಾಗ ಮೊದಲ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಸತ್ತ ವ್ಯಕ್ತಿ ಪುನಃ ಜೀವವನ್ನು ಪಡೆದು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಪುನರ್ಜನ್ಮದ ವಾದವನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತದೆ.

3. ಸಾವಿಲ್ಲದಾಟ: ಇದರ ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ 'ಕಳ್ಳ' ಎದುರಾಳಿಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟೇ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೂ ಅವರು ಆಟದ ತಂಡದಿಂದ ಅಥವಾ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವುದಿಲ್ಲ. ಎಂದರೆ; ಇಲ್ಲಿಯ ಆಟಗಾರರಿರಗೆ ಸಾವು ಎನ್ನುವುದು ಇಲ್ಲ. ಇವರು ದೇವರಂತೆ ಅಮರರಾದವರು. ಇದು ಅಮರತ್ವದ ವಾದವನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತದೆ.

ಹೀಗೆ ಜನಪದರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 'ಸಾವು' ಕೇಂದ್ರಶಕ್ತಿಯಾಗಿ ಕಾಡಿ ಅರ್ಥೈಸಿ ಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಪಟ್ಟಾಗ ಕಂಡುಕೊಂಡ ವಿಭಿನ್ನ ಮುಖಗಳಾಗಿವೆ. ಈ ಚಿಂತನೆಯ ವಿಭಿನ್ನ ಮುಖಗಳೇ ತತ್ವ ವಾದಗಳಿಗೆ ಎಡೆಮಾಡಿಕೊಟ್ಟಿವೆ. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆಯ ಆಟವನ್ನು ಕೆಲವರು (ನಿವೇದಕ ತಜ್ಞರು) ಆಧ್ಯಾತ್ಮಕ್ಕೆ ಹೋಲಿಸಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ಚೌಕಟ್ಟು:

ಈ ಜಗವೆಲ್ಲ ನಾಟಕಶಾಲೆ, ನಾವೆಲ್ಲ ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳು, ಸೂತ್ರಧಾರನಾದ ಆ ದೇವ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಆಡಿಸಿದಂತೆ ನಾವೆಲ್ಲ ಆಡುತ್ತೇವೆ

ಎನ್ನುವ ತಾತ್ವಿಕತೆಯನ್ನು ಜನಪದ ನಿವೇದಕರು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ತಾತ್ವಿಕತೆಯನ್ನೇ ಆಧಾರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕರ್ಮ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಬರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತದ ತಾತ್ವಿಕತೆಯಲ್ಲಿಯೇ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡ ದ್ವೈತ–ಅದ್ವೈತ ವಾದದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನೂ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತವೆ. (ಈ ಮೇಲೆ ಗಮನಿಸಿದ ಹುಟ್ಟು–ಸಾವಿನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ವಿಚಾರಗಳು ಕರ್ಮ ಸಿದ್ಧಾಂತದಿಂದ ಹೊರತಾದವುಗಳಲ್ಲ) ಈಗ ಈ ಕರ್ಮ ಸಿದ್ಧಾಂತದ ಕೇಂದ್ರತ್ವದಲ್ಲಿಯ ತಾತ್ವಿಕತೆಯನ್ನು ಈ ಕೆಳಕಂಡಂತೆ ಬಿಚ್ಚಿ ತೋರಿಸಬಹುದು.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಆಟದ ನಕ್ಷೆಗಳಲ್ಲವೂ ಭೂಮಿಯ. ಪ್ರತಿರೂಪವಾಗಿ ಬರುತ್ತವೆ. ಉದಾ: ದಾಳದ ನಕ್ಷೆಯ ಆಟಗಳು, ಕಡಿತದ ನಕ್ಷೆಯ ಆಟಗಳು, ಗಳಿಕೆಯ ನಕ್ಷೆಯ ಆಟಗಳು ಮುಂತಾದವು. ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚೌಕ ಅಥವಾ ವರ್ತುಲಾಕಾರದ ಮನೆಯಿಂದ ಹಿಡಿದು 164 ಮನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಹಿಂದೆಯೇ ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಹೀಗೆ ನಕ್ಷೆಯ ಮನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವುದು ಆಟದಲ್ಲಿ ನಿಗದಿತವಾದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ನಿಗದಿತ ಮನೆಯ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಹೇಗೆ ಬೇಕೋ ಹಾಗೆ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರಬಹುದು ಎಂದಿಲ್ಲ. ನಿರ್ಧಿಷ್ಟವಾದ ಉದ್ದೇಶಗಳಿಂದ ಒಂದೊಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ನಿಗದಿತವಾದ ಮನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ಬಳಸಿಕೊಂಡ ನಿಗದಿತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮನೆಯ ಆಟಗಳಿಗೆ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಅರ್ಥಗಳಿವೆ. ಉದಾ: ಕಡಿತದ ನಕ್ಷೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ದೇವರ ಮನೆಯ ಹುಲಿ–ಮನಿ ಆಟವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ದೇವರ ಹುಲಿ–ಮನಿ ಅಥವಾ ದೇವರ ಹುಲಿ–ಕುರಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು '57' ಮನೆಗಳಿವೆ. ಈ '57' ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ದೇವರ ಮನೆ. ಈ ದೇವರ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವ ಹರಳಿಗೆ (ಕುರಿಗೆ) ಸಾವು ಎಂಬುದಿಲ್ಲ. 57 ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿ ಬರುವ ಈ ದೇವರ ಮನೆಯನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿದರೆ (57–1=56) ಐವತ್ತಾರು ಮನೆಗಳು ಮಾತ್ರ ಆಟಕ್ಕೆ ಉಳಿಯುತ್ತವೆ. ಅಂದರೆ ಈ ಆಟ '56' ಮನೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟುದ್ದಾಗಿದೆ.

ಈ 56ರ ಸಂಖ್ಯೆ ನಮಗೆ ತಟ್ಟನೆ ನೆನಪಿಗೆ ತರುವುದು ಬಯಲಾಟ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ–

'ಛಪ್ಪನ್ ಐವತ್ತಾರು ದೇಶ' ಎನ್ನುವ ಮಾತನ್ನು. ಜನಪದರು ಹೀಗೆ ದ್ವಿರುಕ್ತಿಯ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ದೇಶದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಮುಂದಿಡುತ್ತಾರೆ. ದೇವರ ಮನೆಯ ಹುಲಿ–ಕುರಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ '56' ಮನೆಗಳು 56 ದೇಶಗಳನ್ನೇ ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತವ. (ಈ ಆಟ ಕರ್ನಾಟಕದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಲಭ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು). ಇದಲ್ಲದೆ ಚನ್ನೆಮಣೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕಾಯಿಗಳು ಮತ್ತು ಇಸ್ಪೇಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಎಲೆಗಳೂ 56ರೇ ಆಗಿದೆ. (ಇಸ್ಪೇಟ್ ಆಟ ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯರ ಆಟವೇ ಆಗಿತ್ತು). ದೇಶ ಮತ್ತು ಆಳುವ ಅರಸರನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸುವ '56'ರ ಸಂಖ್ಯೆ ಪದೆ ಪದೆಯಾಗಿ ಜಾನಪದ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗಿರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಚೆನ್ನೆಮಣೆಯ ಆಟಕ್ಕೆ ಅಳಿಗುಳಿ, ಋಣಿಪತ್ತ್, ಗುಳಿಯಾಟ ಎಂದು ಮುಂತಾಗಿ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಚೆನ್ನೆಮಣೆಗೆ ಎರಡು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಏಳು-ಏಳು ಮನೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಟ್ಟು ಹದಿನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳಿದ್ದಾಗಲೂ, ಏಳರ ಸಂಖ್ಯೆಯೇ ಪ್ರಧಾನವಾಗುತ್ತದೆ. ಚೆನ್ನೆಮಣೆಯ ಆಟದ ಹಿಂದೆ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ನಂಬಿಕೆ ಮತ್ತು ಪೌರಾಣಿಕ ಕಥೆಗಳಿವೆ. ಏಳರ ಸಂಖ್ಯೆ ಈ ಕಥೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಮತ್ತು ನಂಬಿಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ ನಿಕಟವಾದ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿವೆ.

- ಚೆನ್ನೆಮಣೆಯನ್ನು ಆಡಿದರೆ ಬೇಗನೆ ಮದುವೆ (ಹೆಣ್ಣುಗಳಿಗೆ) ಆಗುತ್ತದೆ.
- ಮದುವೆಯಲ್ಲಿ ದಂಪತಿಗಳು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ಚೆನ್ನೆಮಣೆಯನ್ನು ಆಡಬೇಕು.
- ಗಂಡನ ಮನೆಗೆ ಹೋಗುವಾಗ ಬಳುವಳಿಯಾಗಿ ಚೆನ್ನೆಮಣೆಯನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು.
- ಚೆನ್ನೆಮಣೆ ದಾಟಬಾರದು, ತುಳಿಯಬಾರದು ಮುಂ. (ದೈವೀಯ ಭಾವನೆಯನ್ನು ತುಂಬುವ ಬಗೆ)

ಈ ನಂಬಿಕೆಗಳೆಲ್ಲ ಮದುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದವು. ಏಳರ ಸಂಖ್ಯೆ ಮದುಮಕ್ಕಳೊಟ್ಟಿಗೆ ನಿಕಟವಾದ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿದೆ. ಮದುವೆ ಮತ್ತು ಏಳರ ಸಂಖ್ಯೆ ಎಂದಾಗ ಸಪ್ತಪದಿಯ ನೆನಪಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಪ್ತಪದಿ – ಮದುವೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನವದಂಪತಿಗಳು ಹಾಕುವ ಏಳು ಹೆಜ್ಜೆಗಳು.

ಅಥವಾ

ಅಗ್ನಿಕುಂಡಕ್ಕೆ ಏಳುಬಾರಿ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣೆಯನ್ನು ಹಾಕುವುದು ಎಂದರ್ಥ.

ಚೆನ್ನೆಮಣೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಏಳರ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಈ ಎರಡೂ ಅರ್ಥಗಳಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಚೆನ್ನೆಮಣೆ ಆಡುವುದು ಎಂದರೆ ಸಪ್ತಲೋಕಗಳನ್ನು ಸುತ್ತುವುದು ಎಂದೇ ಅರ್ಥ (ಹೀಗೆ ಸುತ್ತುವಿಕೆಗೆ ಷಣ್ಮುಖ, ಗಣಪತಿ, ಶಿವ ಇವರಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕಥೆಗಳೂ ಇವೆ). ಈ ಸಪ್ತಲೋಕಗಳಲ್ಲಿ ಭೂಲೋಕ, ಭುವಲೋಕ, ಸ್ವರ್ಗಲೋಕ, ಮಹಲೋಕ, ಜನಲೋಕ, ತಪೋಲೋಕ ಮತ್ತು ಸತ್ಯಲೋಕ ಎಂಬ ಏಳೂ ಊರ್ಧ್ವಲೋಕಗಳು ಸೇರಿಕೊಂಡಿರುತ್ತವೆ ಎಂದು ನಂಬಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಚೆನ್ನೆಮಣೆಯನ್ನು 34 ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ರಾಜ ಪ್ರಧಾನಿಯರಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಈ ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಏಳರ ಸಂಖ್ಯೆ ಯುದ್ಧದ ಸಪ್ತಾಂಗಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತವೆ. ಇದಲ್ಲದೆ ಒಬ್ಬನೇ ಆಟಗಾರ ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಕಥನಗೀತೆಗಳಲ್ಲಿ ಪಾರ್ವತಿ ಒಬ್ಬಳೇ ಆಡಿದ ಕುರಿತು ಉಲ್ಲೇಖಗಳು ಬರುತ್ತವೆ. ಶಕ್ತಿ ಸ್ವರೂಪಿಣಿಯಾದ ಪಾರ್ವತಿಗೆ ಏಳು ಅವತಾರಗಳಿದ್ದು, ಒಂದೊಂದು ಮನೆಗೆ (ಗುಳಿಗೆ) ಒಂದೊಂದು ಬಗೆಯ ಶಕ್ತಿ ಇದೆ ಎಂದು ನಂಬಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇಂತಹ ಎಲ್ಲ ಸಂದರ್ಭಗಳಿಂದ ಈ ಆಟ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿಂದ ಬಂಧಿತವಾಗಿದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪಗಡೆಯ ಆಟವನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿದರೆ ನಂತರದ ಸ್ಥಾನ ಚೆನ್ನೆಮಣೆಯೇ ತುಂಬಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಅಧಿಕ (+) ಚಿಹ್ನೆಯ ಆಕಾರದಲ್ಲಿರುವ ಪಗಡೆಯ ಆಟದ ನಕ್ಷೆಯ ನಾಲ್ಕು

ಭಾಗಗಳು ನಾಲ್ಕು ದಿಕ್ಕುಗಳನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಅರಸ-ಅರಸರ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಯುದ್ಧದ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು (ವ್ಯೂಹಗಳು) ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಬರುವ ಬಿಳಿ ಮತ್ತು ಕಪ್ಪು ಮನೆಗಳು ಹಗಲು-ರಾತ್ರಿಗಳನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದಾಗಿ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಈಗಾಗಲೇ ಗುರುತಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಒಂಬತ್ತು ಮನೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಕುಂಟೆಬಿಲ್ಲೆ ಆಟದ ನಕ್ಷೆ ನವಗ್ರಹಗಳನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಬಗೆಯ ಗಂಭೀರತಮವಾದ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಹುದುಗಿಸಿಕೊಂಡ ಆಟದ ನಕ್ಷೆಗಳು ಸಿಗುವುದು ಅಪರೂಪ. ಈ ನಕ್ಷೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಂಡದ್ದು ಅಲ್ಲ. ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದ, ದಿವ್ಯದ ನ್ಯಾಯ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಂತಹುದು. ಗೋಲಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು ಮನೆಗಳ ನಕ್ಷೆಯನ್ನು ಬರೆದು ಆ ನಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದ ವ್ಯಕ್ತಿ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕುಂಟುವ ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನ ಒಂದು ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ವೀಳ್ಯದ ಎಲೆಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಅದರ ಮೇಲೆ ಕೆಂಪಗೆ ಕಾದ ಸೀಸದ ಗುಂಡನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗುವಾಗ ಸೀಸದ ಗುಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳಬಾರದು. ಮತ್ತು ಅಂಗೈ ಸುಡಬಾರದು. ಒಂದುವೇಳೆ ಗುಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಕೈ ಸುಟ್ಟರೆ ಆತ ಅಪರಾಧಿ ಎಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ' ಎಂದು ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ಒಬ್ಬ ಪ್ರವಾಸಿ ವಿವರವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಇದೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಕುಂಟೆಬಿಲ್ಲೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ದಿವ್ಯದ ಅನುಕರಣೆಯೇ ಕುಂಟೆಬಿಲ್ಲೆ ಆಟವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳೇ ಹೆಚ್ಚು.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿಯ ಒಂದೊಂದು ಮನೆಗಳಿಗೂ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಹೆಸರುಗಳಿವೆ. ಸೀತೆಯ ಮನೆ, ದೇವರ ಮನೆ, ಕಟ್ಟೆಯ ಮನೆ ಮುಂತಾದವು. ಈ ಹೆಸರುಗಳು ಆಟಕ್ಕಿರುವ ಪೌರಾಣಿಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತವೆ. ದಿವ್ಯದಲ್ಲಿ ನವಗ್ರಹಗಳನ್ನು ಪ್ರಮಾಣದ ಸಾತ್ವಿಕತೆಗೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ದೇವರ ಗುಡಿಯ ಸುತ್ತಲೂ ನವಗ್ರಹದ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಹೂಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಹೂಳುವಿಕೆಗೆ ಎರಡು ಬಗೆಯ ನಂಬಿಕೆಗಳು ಲಭ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ.

1. ಈ ನವಗ್ರಹದ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಮಂದಿರಕ್ಕೆ ಹಾಕುವುದರಿಂದ ಮಂದಿರದ ಮೇಲೆ ಸಿಡಿಲು ಬೀಳುವುದಿಲ್ಲ. ಗೋಡೆ ಬಿರುಕು ಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ.

2. ದೇವರ ಗುಡಿಯ ಸುತ್ತ ಹುಗಿದ ನವಗ್ರಹದ ಕಲ್ಲುಗಳು ಆ ಮಂದಿರದ ಅಥವಾ ದೇವರ ಪಾವಿತ್ರ್ಯತೆಯ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತವೆ ಎಂದು ನಂಬಿ ಭಕ್ತರು ಆ ಸೀಮೆಯ ಒಳಗಡೆಯೇ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣೆಯನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಈ ನಂಬಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ನವಗ್ರಹ, ಪ್ರಾಕಾರ, ಪ್ರದಕ್ಷಿಣೆ ಇವೆಲ್ಲದರ ಸಂಬಂಧ ದಿವ್ಯದಲ್ಲಿಯೂ ಮತ್ತು ಕುಂಟೆಬಿಲ್ಲೆ ಆಟದಲ್ಲಿಯೂ ಇರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ ಹೀಗಾಗಿ ಕುಂಟೆಬಿಲ್ಲೆ ಆಟದ ಒಂಬತ್ತು ಮನೆಗಳು ನವಗ್ರಹದ ಪ್ರತಿಬಿಂಬವಾಗಿಯೇ ಬರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ನಕ್ಷೆಗಳು ಹೀಗೆ ಭೂಗೋಳ ಮತ್ತು ಖಗೋಳದ ವಿಶಿಷ್ಟತೆಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪೌರಾಣಿಕ ವಸ್ತುವಿನೊಂದಿಗೆ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತವೆ. ಆಟಗಳ

ನಕ್ಷೆಯೊಂದಿಗೆ ಅವುಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ನಕ್ಷೆಗೂ ಹೀಗೆ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಅರ್ಥ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ ಎಂದೇನಿಲ್ಲ. ಅವು ಆವಶ್ಯಕತೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಬದಲಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆಟಗಾರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಮಿತಿಯನ್ನು ಮೀರುತ್ತ ಹೋಗುವಾಗ ಈ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮನೆಗಳು ಲಭ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ. ಲಭ್ಯವಾದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಪೌರಾಣಿಕ, ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾದ ಅರ್ಥಗಳು ಲಭ್ಯವಾಗಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಆಟದ (ಮನೆಗಳ) ಬೆಳವಣಿಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಮಿತಿಯನ್ನು ಮೀರುತ್ತಲೇ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಈ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ರೀತಿಯೂ 'ಕ್ಯೂಬಿಸಂ ತತ್ವ'ವನ್ನು ಸಮರ್ಥವಾಗಿ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತವೆ.

ಈ ಮೇಲಿನ ಸಮೀಕ್ಷೆಯಿಂದ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವ ವಿಷಯವೆಂದರೆ; ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ನಕ್ಷೆಗಳು ನಾಟಕದ 'ರಂಗಮಂಟಪ*ಗಳಾಗಿ ಬರುತ್ತವೆ. ಈ ಮೇಲೆ ಗುರುತಿಸಲಾದ 'ಈ ಜಗವೆಲ್ಲ ನಾಟಕ ರಂಗ' ಎನ್ನುವ ಮಾತನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತವೆ. ಇನ್ನು ಮುಂದೆ ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂತ್ರಧಾರ ಇವರ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧ ಮತ್ತು ತತ್ವವಾದಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಹೇಗೆ ಮುಂದಿಡುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನೋಡಬಹುದು.

ಆಟದ ನಕ್ಷೆಗಳ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರ ತಾನೇ ಪಾತ್ರಧಾರಿಯಾಗಿ ಆಡುವುದು ಒಂದು ಬಗೆ. ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಆಟಗಳ ನಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ತಾನು ಪಾತ್ರಧಾರಿಯಾಗಿ ಬರದೆ, ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳನ್ನಾಗಿ ತಂದು, ತಾನು ದೇವರ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಈ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮೂರನೆಯ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಬುದ್ಧಿ ಬಲದಿಂದ ನಡೆಯಿಸದೆ ಅಥವಾ ಆಡಿಸದೆ ದಾಳ–ಕವಡೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈ ಮೂರು ಬಗೆಯ ಪಾತ್ರಧಾರಿತನದ ಆಟಗಳು ಮೂರು ವಾದಗಳನ್ನು ಮುಂದಿಡುತ್ತವೆ. ಈ ವಾದಗಳು ಮನುಷ್ಯ ಮತ್ತು ದೇವರ ಅಸ್ತಿತ್ವದ ಕುರಿತು ಚರ್ಚಿಸುತ್ತವ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಮುಂದೆ ನೋಡಬಹುದು.

1. ಆಟದ ನಕ್ಷೆಗಳ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರ ತಾನೇ ಪಾತ್ರಧಾರಿಯಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು:

ಈ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ಹೊರಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದವು. ಉದಾ: ಮುಟ್ಟಾಟಗಳು, ಕುಂಟಾಟಗಳು, ತಿಳ್ಳಿ, ಖೋ, ಕತ್ತೆಯ ಆಟ, ಕುಂಟೆಬಿಲ್ಲೆ ಮುಂತಾದವು. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಗೆರೆಯನ್ನು ಕೊರೆದು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುವ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸ್ವತಃ ವಿಚಾರ ಮಾಡಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ವಿಚಾರಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಓಡಾಡಬಹುದು. ಅಂದರೆ ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯನೇ ಕೇಂದ್ರಬಿಂದು. ಇಲ್ಲಿಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಸ್ವತಂತ್ರ ಅಸ್ತಿತ್ವವಿದೆ. ಮತ್ತು ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವೂ ಇದೆ. ಆಟಗಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ನಿರ್ಧಾರಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಅವನೇ ಹೊಣೆಗಾರನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಕಲ್ಪಿತ ಅಥವಾ ಭ್ರಮಾತ್ಮಕ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ವಿಹರಿಸುವುದು ಇಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಹೀಗಾಗಿ ಈ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ನಾಸ್ತಿಕ ಅಸ್ತಿತ್ವವಾದವನ್ನು ಮುಂದಿಡುತ್ತವೆ.

2. ಆಟಗಾರ: ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ನಕ್ಷೆಗಳ ಮೇಲೆ ಆಡಿಸುವುದು

ಇಲ್ಲಿ ಬರುವ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ಒಳಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದವು. ಉದಾ: ಒಂದೇ ಹರಳು ಉಳಿಯುವಂತೆ ಕಡಿದಾಡುವ ನಕ್ಷೆಯ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಕಡಿದು ಆಡುವಂತಹ ಹುಲಿ–ಕುರಿ ಅಥವಾ ಹಸು–ಹುಲಿಯ ಆಟಗಳು ಚನ್ನೆಮಣೆಯಂತಹ ಆಟಗಳು ಇದರಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತವೆ.

ಈ ಆಟಗಳ ನಕ್ಷೆಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಆಟಗಾರ ಓಡಾಡುವುದಿಲ್ಲ. ತಾನು ಓಡಾಡ ಬಹುದಾದ ನಕ್ಷೆಯನ್ನು ಬರೆದು, ಆ ನಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು (ಹುಲಿ–ಕುರಿ) ತನ್ನ ಬುದ್ಧಿಬಲದಿಂದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಓಡಾಡಿಸುತ್ತ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರ ಆಟದ ನಕ್ಷೆಯಿಂದ ಶಾರೀರಿಕವಾಗಿ ಹೊರಗುಳಿಯುತ್ತಾನೆ. ಇದರ ಅರ್ಥ, ಆಟಗಾರ ಮಾನವ ಸಂಬಂಧಗಳಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಮಾನವ ಸಂಬಂಧಗಳಿಂದ ಹೊರಬಂದು ದೇವರ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇದನ್ನೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕಪಡಿಸಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ:

1. ಹುಲಿ–ಕುರಿ ಆಟದ ನಕ್ಷೆ – ಭೂಲೋಕವಾಗುತ್ತದೆ.
2. ನಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುವ ಹುಲಿ ಮತ್ತು ಕುರಿ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಕಾಯಿಗಳು – ಮಾನವ ಲೋಕದ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳಾಗುತ್ತವೆ.
3. ನಕ್ಷೆ, ಹುಲಿ–ಕುರಿ ಎಂಬ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಆಟಗಾರರು – ದೇವಲೋಕದ ದೇವತೆಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಹೀಗೆ ಅರ್ಥ ಒಪ್ಪಿಸುವ ಈ ಆಟಗಳು, ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಅಸ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಅಲ್ಲಗಳೆಯುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ದೇವರ ಅಸ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕಾಯಿಗಳು ಕೇವಲ ಆಡಿಸಿದಂತೆ ಆಡುವ ಪಾತ್ರಗಳಾಗಿ ಕರ್ಮದಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತವೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ವಿಚಾರವಾದವು ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ನಿರಾಕರಣೆಯ ಭಾವಮಯವಾದ ಅಥವಾ ಭಾವನಾವಾದದ ಸತ್ವವನ್ನೇ ಮುಂದಿಡುತ್ತವೆ. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ದೇವರಾಗುವು ದನ್ನು ನೋಡಿದರೆ ಜೀವಾತ್ಮ ಬೇರೆ ಅಲ್ಲ, ಪರಮಾತ್ಮ ಬೇರೆ ಅಲ್ಲ ಎನ್ನುವ ಅದ್ವೈತ ವಾದದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಮುಂದಿಡುತ್ತವೆ.

3. ನಕ್ಷೆಗಳ ಮೇಲಿನ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರ ದಾಳಗಳ ಮೂಲಕ ಆಡುವುದು

ಇಲ್ಲಿಯೂ ಒಳಾಂಗಣದ ಆಟಗಳೇ ಬರುತ್ತವೆ. ಉದಾ: ಕವಡೆ ಅಥವ ದಾಳಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಅವು ಹೇಳುವ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ನಡೆಯಿಸುವ ಆಟಗಳೆಲ್ಲವೂ ಈ ವಿಚಾರವನ್ನು ಮುಂದಿಡುತ್ತವೆ. ಈ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಚೌಕಾಬಾರಾ ಚಕ್ಕಾಬಾರಾ, ಪಗಡೆ, ಸೋಸುವ ಆಟ ಪಗ್ಗದಾಟ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು ಈ ಹಿಂದೆ ನೋಡಿದಂತೆಯೇ ನಕ್ಷೆ–ಕಾಯಿ–ಆಟಗಾರರ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೀಗ ಬಿಡಿಸಬಹುದು.

1. ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ ನಕ್ಷೆ – ಭೂಲೋಕವಾಗುತ್ತದೆ.
2. ನಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುವ ಕಾಯಿಗಳು – ಮಾನವ ಲೋಕಗ

ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳಾಗುತ್ತವೆ.

3. ನಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿಯ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಆಡಿಸಲು ಬಳಸುವ ದಾಳ ಅಥವಾ ಕವಡೆಗಳು – ದೇವರ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸುತ್ತವೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಶಾರೀರಿಕವಾಗಿ ಮತ್ತು ಸ್ವತಂತ್ರ ವಿಚಾರಶಕ್ತಿಯಿಂದ ವಿಮುಖನಾದರೂ, ದೈವಿಕಶಕ್ತಿಗಳಾಗಿ ಬರುವ ದಾಳ ಅಥವಾ ಕವಡೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆತನಿಗೆ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವಿದೆ. ಈ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧ ದೈವಿಕ ಶಕ್ತಿಯೊಂದಿಗಿರುವ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತದೆ. ಕಡಿದಾಡುವ ಹುಲಿ–ಕುರಿಯಂತಹ ನಕ್ಷೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನೇ ದೇವರಾಗಿ ಆಡಿದರೆ, ಇಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಮಾನವ ದೇವರಾಗಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವ ವಿಚಾರವನ್ನು ಮುಂದಿಡುತ್ತದೆ. ಇದು ಜೀವಾತ್ಮ ಬೇ ಪರಮಾತ್ಮ, ಜೀವಾತ್ಮವೇ ಪರಮಾತ್ಮನಾಗಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವ ದ್ವೈತ ವಾದವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತದೆ.

ಜಾತೀಯತೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಜನಪದ ಆಟಗಳು:

ಕೈ ಕೈ ಎಲ್ಲಿಟ್ಟೆ, ಬಡಿಗನ ಆಟ, ಆಯಗಾರರ ಆಟ ಇಂಥವು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ವೃತ್ತಿ ಮತ್ತು ಜನಾಂಗದ ಪ್ರತ್ಯೇಕತೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಮತ, ಧರ್ಮ, ಜಾತಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮತ್ತು ಅಸ್ಪೃಶ್ಯತೆಯನ್ನು ಆಚರಿಸುವ ನೀತಿ ಇಂಥವೆಲ್ಲವೂ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಂಕೇತಿಕವಾದ ರೂಪವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡು ವ್ಯಕ್ತವಾಗಿವೆ.

ಕಾಗೆ–ಪಾರಿವಾಳದ ಆಟ ಜಾತಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ 'ಕಾಗೆ' ಹರಿಜನರ ಸಂಕೇತವಾದರೆ, 'ಪಾರಿವಾಳ' ಮೇಲು ವರ್ಗದ ಜನತೆಯನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸುತ್ತದೆ. ಇದೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಆಟವಾಗಿರುವುದರಿಂದ, ಮುಟ್ಟುವ ಒಬ್ಬನೇ ಆಟಗಾರ ಹರಿಜನರ ಪ್ರತಿನಿಧಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನುಳಿದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಾರರು ಸಮಗ್ರ ಜನತೆಯ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟಲು ಬರುವವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಇರುವ ಜನ, ಅಸ್ಪೃಶ್ಯತೆಯನ್ನು ಆಚರಣೆ ಮಾಡುವವರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಮುಟ್ಟಲು ಬರುವವ ಅಸ್ಪೃಶ್ಯತನದಿಂದ ಪಾರಾಗಲು ನೋಡುತ್ತಾನೆ. ಇದೇ ಆಟಕ್ಕೆ ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಲೆಯನ ಆಟವೆಂದು ವಾಚ್ಯವಾಗಿಯೇ ಗುರುತಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿಯ ನೆರಳು–ಬೆಳದಿಂಗಳು, ಕಲ್ಲು–ನೆಲ, ಚುರುಗಾಲ–ಚುಪ್ಪರಗಾಲ ಆಟಗಳು ಮೇಲಿನ ಆಟಗಳಿಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾದವುಗಳಲ್ಲ.

೪

ಕರ್ಮ ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನು ಕೇಂದ್ರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮತ್ತು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಬರುವ ಆಸ್ತಿತ್ವವಾದ, ದ್ವೈತವಾದ, ಅದ್ವೈತವಾದ, ವಾಸ್ತವವಾದ, ಪುನರ್ಜನ್ಮದ ವಾ..., ಅಮರತ್ವದ ವಾದ ಇಂಥ ಎಲ್ಲ ವಾದಗಳೂ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹುದುಗಿಕೊಂಡಿವೆ. ಇ...

ತಕ್ಷಣವೇ ಎದುರಾಗುವ ಪ್ರಶ್ನೆ ಎಂದರೆ; ಈ ಎಲ್ಲ ವಾದಗಳಿಗೂ ಜನಪದ ಆಟಗಳೇ ಮೂಲವೇ? ಅಥವಾ ಈ ಸಿದ್ಧವಾದಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿವೆಯೆ? ಇಲ್ಲವೆ ಈ ತತ್ವವಾದಗಳೆಲ್ಲ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಮೇಲೆ ಹೇರಲ್ಪಟ್ಟಿವೆಯೆ? ಎನ್ನುವ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು.

ಈ ಪ್ರಬಂಧದ ಎರಡನೆಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಿದಂತೆ; ಜನಪದ ಆಟಗಳು ತತ್ವ ಪ್ರತಿಪಾದನೆಗಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡವುಗಳಲ್ಲ. ಅಥವಾ ಸಿದ್ಧವಾದ ವಾದಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ ಎಂದು ಗ್ರಹಿಸುವುದು ಸಮಂಜಸವಾಗಲಾರದು. ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಆಟದ ವಿಧಿ (ನಿಯಮ)ಗಳನ್ನು ಮೀರುತ್ತ ಹೋಗುವಾಗ ತಾನು ಕಂಡುಕೊಂಡ ಪ್ರಜ್ವಲವಾದ ವಿಚಾರಗಳೇ ಈ ತತ್ವವಾದದ ರೂಪಗಳಾಗಿವೆ. ಈ ವಿಚಾರಗಳು ಜನಪದರಲ್ಲಿ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದದ್ದು ಒಂದು ಹಂತ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟ. ಅಕ್ಷರ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿ ಈ ತತ್ವವಾದ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿಟ್ಟಿರುವುದು ಮತ್ತೊಂದು ಹಂತ. ಚಾರಿತ್ರಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಪರಸ್ಪರ ಇವು ಎರಡನ್ನೂ ತೌಲನಿಕವಾಗಿ ನೋಡಿದರೆ ಯಾವುದು ಮೊದಲು ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ದ್ವೈತ–ಅದ್ವೈತ ಇಂಥವೆಲ್ಲ ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಅಕ್ಷರ ಪರಂಪರೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿಡಲ್ಪಟ್ಟವು. ಇವು ಅಕ್ಷರ ಪರಪಂರೆಯಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆಲೇ ಉದ್ಭವವಾದ ವಿಚಾರಗಳಲ್ಲ. ಜಾನಪದದ ಶಾಸ್ತ್ರದಿಂದ ಅಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ್ಯ ಪ್ರೇರಣೆ ಪಡೆದು ಕೊಂಡು, ಅಕ್ಷರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕಾಲಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಒಂದರ ನಂತರ ಇನ್ನೊಂದರಂತೆ ಸರಪಳಿಯ ಹಾಗೆ ಥಟ್ಟನೆ ಉತ್ತರಗಳಾಗಿ ಹೊಳೆಯುತ್ತ ಬಂದಿವೆ. ಜಾನಪದದ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅನಾಮಧೇಯವಾಗಿ ಹರಿದು ಹಂಚಿಹೋದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು, ಅಕ್ಷರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಮೇಯವನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದಕ್ಕೊಂದು ಹೆಸರನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿ ಮುದ್ರೆಯೊತ್ತಲಾಗಿದೆ. ಅನಂತರ ಅಕ್ಷರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಗಳು ಜಾನಪದದ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಮೇಲೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಲಾದ ದೇಶೀಯ ವಿಚಾರಗಳು ಕೇವಲ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ವ್ಯಕ್ತವಾಗಿವೆ ಎಂದಿಲ್ಲ. ಜಾನಪದದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಈ ವಿಚಾರ ವಾದಗಳನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಒಂದು ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಸಾಧನೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಹಬ್ಬುತ್ತ ಹೋಗುವುದು ಜಾನಪದದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವಾಗಿದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಜಾನಪದದ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಇಳಿದಾಗ, ಭಾರತೀಯ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಲಾಗದು. ದೇಶೀಯವಾದ ಜಾನಪದದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯ ವಾಗುವಂತಹುದಾಗಿದೆ.

೫

ಈ ಬಗೆಯ ತತ್ವವಾದಗಳಿಂದ ಬಂಧಿತವಾದ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಬೇಕು? ಎನ್ನುವುದು ಮುಂದಿನ ಪ್ರಶ್ನೆ. ಕರ್ಮ ಸಿದ್ಧಾಂತದೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಬರುವ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳನ್ನು ಕೈಬಿಡುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು., ಏಕೆಂದರೆ

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಕೇವಲ ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಬಂದವುಗಳಲ್ಲ. ಈ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳೊಂದಿಗೆ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧಗಳಿವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ವಾಚ್ಯದಲ್ಲಿ ಅರ್ಥ ಹೇಳಲಾಗದಿದ್ದರೂ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧಗಳಿಂದ ಹರಿದುಕೊಂಡಿರುವುದು ಕಂಡು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಇಂಥ ಆಟಗಳು ವಾಸ್ತವತೆಯನ್ನು ಮರೆಮಾಡುತ್ತವೆ. ಮನುಷ್ಯನ ವಿಚಾರ ಶಕ್ತಿಗೆ ಮುಸುಕನ್ನು ಹಾಕುತ್ತವೆ. ಮನುಷ್ಯ ತನ್ನ ಅಸ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಬದುಕಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮನುಷ್ಯ ಅಸ್ತಿತ್ವವಿಲ್ಲದೆ ಬದುಕುವುದು ಎಂದರೆ ಆತ ಇದ್ದೂ ಸತ್ತಂತೆ. ಆತ ತನ್ನ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಜೀವಂತಿಕೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಬದುಕಬೇಕಾದರೆ, ವಾಸ್ತವಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬದುಕಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ವಾಸ್ತವತೆಯನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುವ, ಮನುಷ್ಯನ ಬುದ್ಧಿಶಕ್ತಿಗೆ ಆಲೋಚನೆ ಮಾಡಲು ಹಚ್ಚುವ ಮತ್ತು ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ನಿರ್ಣಯಗಳನ್ನು ಕೈಕೊಳ್ಳುವಂತಹ ಆಟಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ಕರ್ಮ ಸಿದ್ಧಾಂತಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯವಾಗುವ ದೈವೀಯ ಸಂಬಂಧ ಗಳಿಲ್ಲದ ಆಟಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದರೂ ಎಳೆ ಸಿಕ್ಕರೆ ಹಚ್ಚಡವನ್ನೇ ನುಂಗುವ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಮಾನವನದಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಇಂಥ ರಿಯಾಯಿತಿ ಮನೋಭಾವನೆಯಿಂದ ಇರುವುದೇ ಉತ್ತಮ. ಹೀಗೆ ಒಟ್ಟು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡಾಗ ಇನ್ನುಳಿದ ಆಟಗಳು ಸಾಯುವುದಿಲ್ಲವೆ? ಎನ್ನುವ ಪ್ರಶ್ನೆ ಎದುರಾಗುತ್ತದೆ ಇಂಥ ಆಟಗಳು ಸಾಯುತ್ತವೆ ಎಂದರೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಯಲು ಬಿಡುವುದೇ ಒಳ್ಳೆಯ ಮಾರ್ಗ. ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಾಗಿ ಬೇಕು ಎಂದರೆ, ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ತಾಂತ್ರಿಕ ಸಹಾಯದ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ದಾಖಲೆ ಮಾಡಿಡಬಹುದು. ಇಂಥ ಆಟಗಳನ್ನು ಬದುಕಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಮನುಷ್ಯನ ಚೇತನಹರಣ ಮಾಡುವುದು ಸಮಂಜಸವಾದ ಕ್ರಮವೆನಿಸದು.

* * *

ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಒಂದು ಟಿಪ್ಪಣಿ

ಡಾ. ದೇವೇಂದ್ರಕುಮಾರ ಹಕಾರಿ

1. ಮಗು ಮಾತುಗಳ ಮೂಲಕ ತನ್ನ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಿದಾಗ ಮಾತಾಡಲು ಕಲಿತಿದ್ದಾನೆ ಎನ್ನುತ್ತೇವೆ. ಅದರಂತೆ ನಡೆಯಲೂ ಶುರು ಮಾಡಿದಾಗ ನಡೆದಾಡಲು ಕಲಿತಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತೇವೆ. ಮಗು ಮಾತು ಕಲಿಯುವುದು ಮತ್ತು ನಡೆಯುವುದು ಮಗುವಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಒಂದು ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಲಕ್ಷಣ. ಮಾತಾಡು ಮತ್ತು ನಡೆದಾಡು ಈ ಎರಡೂ ಶಬ್ದಗಳಲ್ಲಿ 'ಆಡು' ಪದ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿದ್ದು ಕ್ರಿಯಾಸೂಚಿಯಾಗಿದೆ. ಮಾತು ಮತ್ತು ಆಟ ಎರಡೂ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೇ. ಆದರೆ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಮಾತ್ರ ದೈನಂದಿನ ಸಾಮಾನ್ಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಿಂತ ವಿಭಿನ್ನ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟ. ಮಾತು ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಸಂವಹಿಸುವ ಶಾಬ್ದಿಕ ಕ್ರಿಯೆ; ಆಟ ಉತ್ಸಾಹ, ಉಲ್ಲಾಸಗಳನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸುವ, ಪ್ರೇರಿಸುವ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ. ನಡೆನಡೆಯುತ್ತ ಓಡಾಡುವುದನ್ನು ಕಲಿತ ಮಗು ಓಡಿ ತಾಯಿಯನ್ನು ಇತರ ಪರಿಚಿತರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತದೆ. ಮುಟ್ಟಿ ಕುಣಿದು ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತದೆ; ಬೀಳುತ್ತದೆ, ಮತ್ತೆ ಏಳುತ್ತದೆ. ಓಡಾಟದಿಂದ ಮುಟ್ಟಾಟಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಟ್ಟ ಮಗು ತನ್ನ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕ ಯಾವುದೇ ಕಲ್ಲು, ಕಟ್ಟಿಗೆ, ಎಲೆ, ಹೂ, ಕಾಯಿ, ಉಸಕು – ವಸ್ತುವನ್ನು ತನ್ನ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ಅತ್ತಿತ್ತ ಹರಡಿಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತದೆ. ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮಗುವಿಗೆ ನಾನು ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದೇನೆ ಎನ್ನುವ ತಿಳುವಳಿಕೆ, ಅರಿವು ವಿಶೇಷವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲವಾದರೂ ಅದು ಆಟಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿಕೊಂಡ ವಸ್ತುವನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ಕಸಿದುಕೊಂಡರೆ ಅತ್ತು ಪ್ರತಿಭಟಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ಆಟ ಕುರಿತಾದ ಮಗುವಿನ ಮನಸ್ಸಿನ ಅಂತರ್ಗತ ಭಾವ ಮತ್ತು ಆಂತರಿಕ ಸಂವಹನದ ದ್ರವ ಸ್ವರೂಪ. ಇದು ಪ್ರತಿ ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಏಕ ಘಟಕ ಅಂತಸ್ಥ ಸಂವಹನ.

ಅಡುಗೆಮನೆ, ಹೊಸ್ತಿಲು ದಾಟಿ ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ಬಂದ ಮಗು ಓರಿಗೆಯ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೂಡಿಕೊಂಡು – ಕಾದಾಡಿ, ರೊಚ್ಚಿಗೆದ್ದು ಮತ್ತೆ ರಾಜಿಯಾಗಿ – ಆಡುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ

ನೋಟ. ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮಗುವಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಗಳು ಒಡನೊಡನೆ ಜರುಗುತ್ತವೆ,. ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಗುವಿನ ಆಡುವ ಸಹಜ ಮನೋಭಾವ ಅದರ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ಪ್ರಚೋದಕ ಅಂಶ. ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಚಲನಶೀಲಗೊಳಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಆ ಚಲನಶೀಲತೆಯನ್ನು ಇತರರ ಸಾಹಚರ್ಯದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರೇರಕ ಶಕ್ತಿ. ಇದು ಸಂವಹನದ ಏಕಮುಖ, ಏಕಘಟಕ ಕ್ರಿಯೆಯ ಹಂತವಲ್ಲ; ಇಮ್ಮುಖ ಕ್ರಿಯೆಯ ಹಂತ. ವ್ಯಕ್ತಿ ಅನೇಕ ವಕ್ತಿಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಗುಂಪು, ಸಮುದಾಯ, ತಂಡಗಳ ಜೊತೆ ಬೆರೆತು ಆಡಿದಾಗ ಅದು ಸಂವಹನದ ಬಹುಮುಖ ಹಂತ. ಅಂದರೆ ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನ ಚಲನಶೀಲತೆಯನ್ನು, ತಾನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡ ಆಟ–ಆಟಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲಾಸ, ಚೈತನ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಆ ವಿಧದ ಉತ್ಸಾಹ, ಹರ್ಷಗಳ, ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಇತರರಲ್ಲಿ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು. ಇದು ಇಲ್ಲಿ ಗೋಚರಿಸುವ ಸಂವಹನದ ಸ್ಥೂಲವಾದ ತಿರುಳು.

11. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೂ, ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೂ ಒಂದು ಅತ್ಯಂತ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಸಂಬಂಧ ಏರ್ಪಡುತ್ತದೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಸಂವಹನವೆಂದರೆ ಒಬ್ಬ ಮತ್ತೊಬ್ಬರಿಗೆ ಸುದ್ದಿ, ಸಂಗತಿ ಮುಟ್ಟಿಸುವುದು; ಒಂದು ವಿಚಾರ, ಆಲೋಚನೆ ತಲುಪಿಸುವುದು. ಇದು ಸಂವಹನದ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಆಂಶಿಕ ಕ್ರಿಯೆ. ಉದ್ದೇಶಿತ ವ್ಯಕ್ತಿ ಅದನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದು, ಅದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುವುದು, ಆಲೋಚನೆಗಳಿಗೆ ಸ್ಪಂದಿಸುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಪಾರಸ್ಪರಿಕ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಜರುಗಿದಾಗ ಅದು ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸಂದೇಶ, ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿ ಒಂದು ಸಮುದಾಯವನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸ್ಪಂದಿಸಲು ಪ್ರೇರಿಸಿದಾಗ ಅದು ಸಮೂಹ ಸಂವಹನವಾಗುತ್ತದೆ. ಕಾರಣ ಸಂವಹನ ಆಂತರಿಕ ಸ್ತರದಲ್ಲಿ ಉತ್ಕಟ ಭಾವಾಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಕ್ರಿಯೆಯಾದರೆ ಪಾರಸ್ಪರಿಕ ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯಗಳ ಸ್ತರದಲ್ಲಿ ಸಾಮೂಹಿಕ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿದೆ. ಮಾನವನ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ, ಆಂತರಿಕ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಭಾಷಾ ಮಾಧ್ಯಮವಾದ ಸಂವಹನ ಪ್ರಚೋದಕವಾದರೆ ಆಟಗಳು ಅವನ ಶಾರೀರಿಕ ಶಕ್ತಿ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಕವಾಗುತ್ತವೆ. ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನೇ ಆಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮಗು – ಅದಕ್ಕೆ ಆಡುತ್ತೇನೆ ಎನ್ನುವ ತಿಳುವಳಿಕೆಯಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ – ಮತ್ತು ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನೇ ಮಾತಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮಗು ಈ ಎರಡೂ ಕ್ರಿಯೆಗಳ ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಆಟ ಮತ್ತು ಸಂವಹನಗಳಿಗೆ ಒಂದು ನೈಸರ್ಗಿಕ ಸಂಬಂಧ, ಸಾಹಚರ್ಯಗಳು ಏರ್ಪಟ್ಟಿವೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಏಕಘಟಕದ ಆಟದ ಮಾದರಿಯಿಂದ ಮೊದಲುಗೊಂಡು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಬಹುಘಟಕ ಸಂಯೋಜಿತ ಆಟಗಳ ವಿವಿಧ ರೂಪ, ಮಾದರಿಗಳವರೆಗೆ ಸಂವಹನ ಕ್ರಿಯೆಯೇ ಆಟದ ಎಲ್ಲ ಹಂತರ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನೂ ರೂಪಿಸುತ್ತದೆ; ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಸಂವಹನದ ಸ್ವರೂಪ ಒಂದು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾದರೆ ಆಟಗಳೂ ಪ್ರಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ರೂಪಗಳಾಗಿವೆ. ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ

ವೈಪಲ್ಯವನ್ನು ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಹೋದಾಗ ಎದ್ದು ಕಾಣುವ ಒಂದು ಸ್ಫುಟವಾದ ಅಂಶವೆಂದರೆ ಸಂವಹನ ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ರೂಪ ಮಾದರಿಗಳಿಗೆ ಇರುವ ಸಂಬಂಧ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ವಾಸ್ತವ ಪ್ರಪಂಚಕ್ಕೆ, ಕೌಟುಂಬಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಸಾಮೂಹಿಕ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಸಂಗತವಾದದ್ದು ಎನ್ನುವುದು. ಆಟಗಳು ಮಾನವನ ಪ್ರಾದಿಮ ಕಾಲದಿಂದ ಮೊದಲುಗೊಂಡು ನಾಗರಿಕತೆಯ ವಿಕಾಸದ ವಿವಿಧ ಹಂತದ ಸಾಹಸ, ಸಂಘರ್ಷಗಳನ್ನೂ, ಉತ್ಸಾಹ, ಆನಂದ, ಉಲ್ಲಾಸ ಗಳನ್ನೂ ಮೋಜು, ಮಜಲುಗಳನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಬೆಳೆದ ಭೌತಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅಗಣಿತ ರೂಪ, ಪ್ರಕಾರಗಳಾಗಿವೆ. ಆದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿಯೂ ಶಾರೀರಿಕ ಕ್ರಿಯಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಜೊತೆ ಜೊತೆಗೆ ಚಾತುರ್ಯ, ಜಾಣ್ಮೆ, ಬೌದ್ಧಿಕತೆ ಮತ್ತು ಸಹಜೀವನ, ಸಾಂಘಿಕತೆ, ಶಿಸ್ತು, ನೀತಿ, ನಿಯಮಪಾಲನೆ ಮುಂತಾದ ಮೌಲ್ಯಗಳೂ ಕೂಡಿಕೊಂಡು ಬರು ವುದರಿಂದ ಮಾನವನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಉನ್ನತೀಕರಣ ಅಥವಾ ಉದಾತ್ತೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಅದರ ಆಂತರಿಕ ಸ್ವರೂಪ ನಿರ್ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಪಾತ್ರ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದುದಲ್ಲ.

1.2 ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಮತ್ತೊಂದು ಮಹತ್ವದ ಅಂಶವೆಂದರೆ ಭಾಷೆ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗುವ ಸಾವಿರಾರು ವರ್ಷಗಳ ಪೂರ್ವ ಕಾಲದಿಂದಲೇ ಮಾನವ ಸಮುದಾಯಗಳು ತಮ್ಮ ಜೀವನ ನಿರ್ವಹಣೆಗಾಗಿ ಕೈಕೊಂಡ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಸಂಘರ್ಷ, ಸಾಹಸ, ಶೌರ್ಯಗಳ ಪ್ರತೀಕವಾಗಿ, ಅನುಕರಣೆಗಳ ಫಲವಾಗಿಯೂ – ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆ, ಆಟಗಳು. ಆಗ ಇದ್ದ ಸಂವಹನ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಕೇವಲ ಸನ್ನೆ, ಧ್ವನಿ, ಸಂಕೇತಗಳು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದುವು. ಭಾಷೆಯನ್ನು ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮವನ್ನಾಗಿ ಮಾನವ ವೃಂದಗಳು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಸ್ತರದ ಆಟಗಳು ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಶೌರ್ಯ ಸಾಹಸಗಳಿಗೇ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದು ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳೇ – ಆಟಗಳ ಕ್ರಮ, ಶೈಲಿ, ವಿಧಾನಗಳು – ಚಾಕ್ಷುಷ ಮತ್ತು ಸಾಂಕೇತಿಕ ಸಲಹೆ ಸೂಚನೆಗಳ ಮೂಲಕ ಜನಪದ ವೃಂದಗಳ ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ಆಧಾರವಾಗುತ್ತಿದ್ದುವು. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಆಟಗಳಿಗೂ ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೂ ಇರುವ ಸಂಬಂಧ, ಪ್ರಾಕೃತಿಕ ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ; ಗಾಢವಾದದ್ದು ಕೂಡ. ಭಾಷಾ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮ ಪೂರ್ವದ ಈ ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಸಾಂಕೇತಿಕ ಸಂವಹನ ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದು ಮತ್ತು ಇದು ನಂತರದ ಆಟ, ಕಲೆಗಳ ರೂಪಕ್ಕೆ. ಹುಟ್ಟಿಗೆ ಕಾರಣ ಕೂಡ.

2. ನಾಗರಿಕತೆಯ ಮುಂಬೆಳಗಿನಿಂದ ಮೊದಲುಗೊಂಡು ಜನಾಂಗ ವಿಕಾಸದ ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ವಿಬಿನ್ನ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪಾತಳಿ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ತಮಗನುಗುಣವಾದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವೃತ್ತಿಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಂಡು ಬದುಕುತ್ತ ಬಂದ ಅಗಣಿತ ಜನಪದ ವೃಂದಗಳು ರೂಪಿಸಿ, ಅನುಕರಿಸಿ, ಅನುಸರಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದ ಬಗೆಬಗೆಯ ಆಟಗಳೇ ಜನಪದ ಆಟಗಳು. ಭಾಷೆ ಜನಪದ ಗುಂಪುಗಳ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗುವ ಪೂರ್ವದಲಿ ಇದ್ದಿರಬಹುದಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ನಿಖರವಾಗಿ ಹೇಳಲು ಆಧಾರಗಳಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕ್ರಿಯೆಗೂ

ಮೌಖಿಕ ಪರಂಪರೆಯನ್ನೇ ಅವಲಂಬಿಸಿಕೊಂಡ ಜನಪದರಿಗೆ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಜೀವನ ನಿರ್ವಹಣೆಗೆ ಕೈಕೊಂಡ ಬೇಟೆ ಮತ್ತು ಹಣ್ಣು–ಹಂಪಲ ಸಂಗ್ರಹ ಕಾರ್ಯಗಳು ಅವರ ಆರಂಭದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರಚೋದನೆ ನೀಡಿರುವುದು ಸಹಜ. ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತ ಓಡಲು ಕಲಿತ ಜನಪದರು ಆ ತಮ್ಮ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಪುನಃ ಅಭಿನಯಿಸಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯಿದೆ. ಶಿಲಾಯುಗದ ಬೇಟೆಯ ಅನುಭವ, ಕಲ್ಲಿನ ವಿವಿಧ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಆಟದ ಸಲಕರಣಗಳನ್ನಾಗಿ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಲು, ಕಲ್ಲು ಬೀಸುವ, ಬಿಲ್ಲು–ಬಾಣಗಳ ನಿರಂತರ ಅಭ್ಯಾಸ ಸಾಧನೆಯಿಂದ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಸ್ತುವಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವ ರೂಢಿಗೆ ಪ್ರೇರಕವಾಗಿರಬಹುದು. ಕಾಲಾನಂತರ ಹಗ್ಗದ ಕವಣೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ಕವಣೆಯಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲಿಟ್ಟು ಬೀಸಿ ಗುರಿಗೆ ಏಟು ತಾಕಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಟ್ಟು ನಾಗರಿಕತೆಯ ಒಂದು ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಯುದ್ಧದ ಪ್ರಸಂಗಗಳಲ್ಲಿ ವೈರಿಗಳನ್ನು ಹಿಮ್ಮೆಟ್ಟಿಸುವ ಒಂದು ಯುದ್ಧ ತಂತ್ರವಾಗಿ ವಿಶೇಷತಃ ಕೋಟೆಗಾಳಗದಲ್ಲಿ ಪರಿಣಮಿಸಿರಬೇಕು. ಪ್ರಪಂಚದ ಕೆಲವು ಗುಹೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೊರೆಯಲಾಗಿರುವ ಬೇಟೆ ಚಿತ್ರಗಳು, ಅಂದಿನ ಬೇಟೆಗಾರ ಗುಂಪಿನ ಅನುಭವಗಳೇ ಆಗಿದ್ದು ತಮ್ಮ ವಿರಾಮ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅವರು ಈ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿರಬಹುದೆನ್ನುವುದರ ಸಂಕೇತವಾಗಿವೆ. ಕಲ್ಲಿನ ವಿವಿಧ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಯುದ್ಧ ಕುಶಲತೆಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಒಂದು ಬಲವತ್ತರವಾದ ಹವ್ಯಾಸ ಅಂಥ ಸಾಹಸ ಸಾಧನೆಯ ಆಟವಾಗಿ ಜನಪದರಲ್ಲಿ ಪರಿಚಲನೆಗೊಂಡಿತ್ತು ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ನಮ್ಮ ಕನ್ನಡ ಕವಿಗಳು ತಮ್ಮ ಕೆಲವು ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಕೊಡುವ ವಿವರಗಳು ಆಧಾರವಾಗಿವೆ.

13ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಜನ್ನನಿಂದ ಮೊದಲುಗೊಂಡು 15ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಕನಕದಾಸ, 16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವಿರೂಪಾಕ್ಷ ಪಂಡಿತನವರೆಗೆ ಕೆಲವು ಕಾವ್ಯಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಇದರ ಸೂಚನೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಕೋಟೆಗಾಳಗದ ಪ್ರಸಂಗದಲ್ಲಿ ವೀರರು ಕೋಟೆಯ ಮೇಲುಭಾಗದಿಂದಲೇ ವೈರಿಗಳ ಮೇಲೆ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಕಲ್ಲು ಬೀಸುತ್ತಿದ್ದರು: ಅಸಿಯಕಲ್', 'ಏರುಗಲ್ಲು', 'ಎತ್ತುಗಲ್ಲು' ಹೀಗೆ ಹಲವು ತೆರನಾದ ಕಲ್ಲು ಮತ್ತು 'ಕವಣೆಗಲ್ ಸೂಸಿದುವು' [1]

ಹುಲಿ, ಸಿಂಹ ಮುಂತಾದ ಬಲಿಷ್ಠ ಕ್ರೂರ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಜೊತೆಯ ಸೆಣಸಾಟದ ಪುನರಭಿನಯ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಜಟ್ಟಿ ಸಾಧನೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ, ಜಿಂಕೆ ಬೇಟೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಓಡಾಟ ಹುಡುಕುವಾಟ, ಅವಿತು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತು ಜಪ್ಪಿಸಿ ಮೇಲೆರಗುವ ವಿವಿಧ ನಡವಳಿಕೆಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡ ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರಚೋದನೆ ನೀಡಿದುವು.

21 ಏನಿದ್ದರೂ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪಾರುಗುಪ್ಪೆಯ ಆಟ, (ನಯಸೇನ ಕನಕದಾಸರ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿತ) ಬಿಲ್ಲು ಬಾಣಗಳಿಂದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ

1. ವಿರೂಪಾಕ್ಷ ಪಂಡಿತನ ಚೆನ್ನಬಸವ ಪುರಾಣ: 'ಕಲಬರ್ ಬೀಳ್ದ ಕವಣೆಗಲ್ಗಳ – ಬೀಸುಗುಂಡುಗಳ – ಘಾತಿಯಿಂ ಬಸವಳಿದು ಬೀಳುತಿರ್ದರ್'

ವಸ್ತುವಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಆಟ, ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದಿಂದ ಓಡಿ, ನಿಗದಿತ ವಸ್ತು, ಸ್ಥಳ ಮುಟ್ಟಿ ಮರಳಿ ಬರುವ ಓಡುವ ಮೇಲಾಟ, ಹಣ್ಣು–ಹಂಪಲುಗಳನ್ನು ಕವಣಿ ಬೀಸಿ ಕೆಳಗುದುರಿಸುವ ಗುರಿ ಸಾಧನೆಯ ಆಟಗಳು ಬಹುಶಃ ಪ್ರಥಮ ಹಂತದ ಸ್ಥೂಲಾಂಶಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಯಾವ ಕಾಲದಲ್ಲಿಯಾದರೂ ವಿಪತ್ತುಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸುವಂಥ ಸಂಘರ್ಷಮಯ ಹಂತ ಇದಾಗಿದ್ದುದರಿಂದ ಮನರಂಜನೆಗಿಂತ ಮನೋಸ್ಥೈರ್ಯ, ಉಲ್ಲಾಸಕ್ಕಿಂತ ಉತ್ಸಾಹ, ಕ್ರೀಡಾ ವಿರಾಮಕ್ಕಿಂತ ಶೌರ್ಯ ಸಾಹಸಗಳು ಅಂದಿನ ಜನಪದರು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿದ್ದ ಅತ್ಯಗತ್ಯ ಗುಣಗಳಾಗಿದ್ದು, ಈ ರೀತಿಯ ಬಲಸಂವರ್ಧನೆ ಮತ್ತು ಶಕ್ತಿ ಸಾಹಸ ಸಾಧನೆಗಳಿಗೆ ಅಂದಿನ ಜನಪದರು ಕೈಗೊಂಡ ವೃತ್ತಿಗಳ ಆರ್ಥಿಕ ಮೂಲದ ಬಾಹ್ಯ ಪ್ರೇರಣೆ ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕನುಗುಣವಾದ ಶಾರೀರಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಕಾರ್ಯ–ಕುಶಲತೆಗಳ ಅಗತ್ಯ ಪರಿಣಿತಿಯ ಅಂತರಿಕ ಪ್ರೇರಣೆಗಳೇ ಬಹುಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಗೋಚರಿಸುವ ಸಂಗತಿಗಳು.

2.2. ಮಕ್ಕಳ ಆಟ, ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಆಟ, ಗಂಡು–ಹೆಣ್ಣುಗಳ ಸಮ್ಮಿಶ್ರ ಆಟ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ನಾಗರಿಕತೆಯ ಎರಡನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ವಿಶೇಷಥಃ ಭಾಷೆ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಾಗ ಹಲವು ಹತ್ತಾರು ವಿಧದ ಆಟಗಳು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿ ಬಂದಿರಬಹುದು. ಆದರೆ ಅದಕ್ಕೂ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿಮೂಲದ ಕ್ರಿಯೆಗಳೇ ಆಟಗಳಾದವು. ಈ ಹಂತದ ಆಟಗಳು ಇಂದು ನಾವು ಕರೆಯುವ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ, ಆಟಗಳಲ್ಲ; ಅವು ವೃತ್ತಿಮೂಲದ ಸಾಧನಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಈ ಆಟಗಳೇ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿ ಜನಾಂಗದ ವಿಕಾಸದ ಗುಣ ಸಂವರ್ಧನೆಯ ಮಹತ್ತರ ಪಾತ್ರ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತ, ಶೌರ್ಯ, ಧೈರ್ಯ, ಸಾಹಸ, ಯುಕ್ತಿ, ತಂತ್ರ, ಕುಶಲತೆ ಮುಂತಾದ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಜನಪದ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಜಾಗೃತಗೊಳಿಸಿದವು; ಮತ್ತು ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಣೆ ಒದಗಿಸಿದುವು. ಕಾರಣ ಆಟಗಳು ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮದ ವಿವಿಧ ವಸ್ತು–ಪಥಗಳಾದರೆ, ಧೈರ್ಯ ಸಾಹಸ ಇತ್ಯಾದಿ ಗುಣ–ಸಂವರ್ಧನೆಗಳು ಸಂವಹನದ ತಿರುಳು.

2.3 ಸುತ್ತಮುತ್ತಣ ಪರಿಸರದ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ಹಿಡಿತವನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಒಡೆತನವನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಲು ಜನಪದರು ನಡೆಸಿದ ನಿರಂತರ ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ಸಂಘರ್ಷಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಗುಣಗಳ ಅರ್ಜನೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ ಅಗತ್ಯವಾಗಿದ್ದುವು. ಈ ಹಂತದ ಮತ್ತೊಂದು ಗಮನಾರ್ಹ ಅಂಶವೆಂದರೆ ದಟ್ಟ ಪರಿಸರದ ರುದ್ರ ಕ್ಷುದ್ರವಾದ ನಿಸರ್ಗ ಮತ್ತು ಅಲ್ಲಿ ಹಿಂಡುಗಟ್ಟಿ ತಿರುಗುತ್ತಿದ್ದ ಕ್ರೂರ ಪಶುಪ್ರಾಣಿಗಳು. ಜಲಪ್ರವಾಹದಲ್ಲಿ ಕೊಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಕಾಲಾನಂತರದಲ್ಲಿ ಈಜು ಕಲಿತು ಮತ್ತು ಮೀನು ಹಿಡಿಯಲು ನೀರಿಗೆ ಇಳಿದು ಎಂಥ ರಭಸದ ಪ್ರವಾಹದಲ್ಲೂ ಈಜಿ ಪಾರಾಗಿ ಬರುವುದು, ಅಂಥ ಅನುಭವಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಈಜಾಟ, ಮತ್ತು ಈಜುಗಳ ಮೇಲಾಟ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕನ್ನಡದ ಅನೇಕ

ಕವಿಗಳು ನೀರಾಟದ ಜಲಕ್ರೀಡೆಯ ಹತ್ತಾರು ಬಗೆಗಳನ್ನು ನಯನ ಮನೋಹರವಾಗಿ ಚಿತ್ರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಆದರೆ ಅದೆಲ್ಲ ಅರಸೊತ್ತಿಗೆ, ಆಳರಸರು ಅಂಥಃಪುರ ಇತ್ಯಾದಿ ರಾಜ್ಯಶಾಹೀ ಧೋರಣೆಗಳು ಜನಪದ ಬದುಕಿನ ನಿಯಂತ್ರಿಕ ಶಕ್ತಿಗಳಾಗಿ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿ ಬಂದ ನಂತರದ ವಿಶೇಷ ಸಂಗತಿಗಳಾದುವು. ಜನಪದರ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಪರಿಚಲನೆಗೊಂಡಿದ್ದ ಹಾಸು ಹೊಕ್ಕಾಗಿದ್ದ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಆಟಪಾಠ, ವಿನೋದದ ಕ್ರೀಡೆ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನೂ ಕೆಲವು ಕವಿಗಳು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆನುಷಂಗಿಕವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿದರೂ ಅರಸೊತ್ತಿಗೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಯುದ್ಧ, ಅಂಥಃಪುರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಜಲಕ್ರೀಡೆ, ಮೊದಲಾದ ಪ್ರಸಂಗಗಳ ಉಲ್ಲೇಖವೇ ಪ್ರಧಾನ. ವಸಂತೋತ್ಸವ, ಜಟ್ಟಿಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಇತ್ಯಾದಿಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದರ ಆಟಗಳ ಅದಿಕ ಪಾತ್ರವಿದ್ದುದನ್ನು ಕವಿಗಳು ನಮ್ಮ ಊಹೆಗೆ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಜನಪದರು ಮೋಜಿಗಾಗಿ, ರಂಜನೆಗಾಗಿ, ನೀರಾಟವಾಡಲಿಲ್ಲ ಅಥವಾ ಇತರ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿ ಆಡಲಿಲ್ಲ ಎಂದು ಹೇಳುವುದು ನನ್ನ ಗುರಿ ಅಲ್ಲ. ಆಗ ಅವರಿಗೆ ಬದುಕನ್ನು ಎದುರಿಸುವ, ಹೋರಾಡುತ್ತ ಜೀವನವನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದೇ ಮುಖ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ನದಿ, ಹಳ್ಳ, ಪ್ರವಾಹಗಳ ದಂಡೆಯಲ್ಲಿ ಹಟ್ಟಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಬದುಕಬೇಕಾಗಿದ್ದ ಜನರಿಗೆ ಎಲ್ಲೆಂದರಲ್ಲಿ ಧುಮ್ಮಿಕ್ಕುತ್ತಿದ್ದ ಜಲಪಾತಗಳಿಂದ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಹೊಳೆ ಪ್ರವಾಹಗಳಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಮೀನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ಈಜುವುದು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕ್ರಿಯೆಯಾಯಿತು., ಅದೇ ರೀತಿ ಕೆಲವು ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಪಳಗಿಸುವಲ್ಲಿ, ಸಾಧುಗೊಳಿಸಿ ತಮ್ಮ ಬದುಕಿನ ಪ್ರಯೋಜನಕ್ಕೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಜನಪದರು ಎದುರಿಸಿರಬಹುದಾದ ಭೀಕರ ಪ್ರಸಂಗಗಳು ಕಲ್ಪಿಸಿದರೇ ಮೈನವಿರೇಳಿಸುವಂಥವು; ಮೈ ನಡುಗಿಸುವಂಥವು. ಕರಡಿಯನ್ನು ಪಳಗಿಸಿ ಕರಡಿಯಾಟ, ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಪಳಗಿಸಿ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿಯ ಮೇಲಾಟ, ಎತ್ತು ಪಳಗಿಸಿ ಕಾಲೆತ್ತು ಅಥವಾ ಕೋಲೆ ಬಸವನಾಟ ಹೀಗೆ ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ಪ್ರಾಣಿ—ಮಾನವ ಸಂಬಂಧದ ಆಟಗಳು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿ ಬಂದುವು. ಇಂಥವುಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಆರ್ಥಿಕ ಹಿನ್ನಲೆಯಿದ್ದರೂ ಕಾಲಾ ನಂತರದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿಕಲೆಗಳಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿದ್ದು ಜಾನಪದ ಆಸಕ್ತರಿಗೆ ತಿಳಿದ ಸಂಗತಿಯೇ. ಆದರೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳೆಂದು ಕರೆಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅನೇಕ ಆಟಗಳ ಬಾಹ್ಯರಚನೆ ಮತ್ತು ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಯಾದರೂ ಈ ಮೇಲಿನ ಸಂಗತಿಗಳು ಹುದುಗಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ; ಮತ್ತು ಈ ಬಗೆಯ ಧೈರ್ಯ, ಸಾಹಸ ಗುಣಗಳು ಆರ್ಥಿಕ ಅಗತ್ಯತೆಗಳ ಕಾರಣವಾಗಿ ಮತ್ತು ಜನಪದರು

---

1. "..... that an aboriginal physical rhythm, expressed in gestures and leaps, in shouted words and meaningless ejaculations artificial noises made by beating sticks and stones was the common parent of dance, poetry and music." Cristopher Caudwell, 'Illusion and Reality', 1956, p. 12.

"..... ಮೂಲ ನಿವಾಸಿಗಳ ವಿವಿಧ ಹಾವ-ಭಾವ, ಜಿಗಿತ, ಕೂಗು ಶಬ್ದಗಳು, (ಅರ್ಥವಿಲ್ಲದ) ಉದ್ಗಾರಗಳು ಮತ್ತು ಕೋಲು ಬಡಿಗೆಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ತಾಡಿಸಿ, ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಕುಟ್ಟಿ ಒಡಮೂಡಿಸುತ್ತಿದ್ದ (ಕೃತ್ರಿಮ) ಸದ್ದುಗಳ ಈ ಬಗೆಯ ವಿವಿಧ ಶಾರೀರಿಕ ಮುಂತಾದ ಲಯಗಳು—ನಂತರ ಮಾನವ ಸಮಾಜ ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡ ಕುಣಿತ, ಕಾವ್ಯ, ಸಂಗೀತಕ್ಕೆ ಆಕರಗಳಾಗಿವೆ."

ತಮ್ಮ ಕುಲವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಸರ್ವಶ್ರೇಷ್ಠತೆಯ ಸಾಪೇಕ್ಷತೆಗಾಗಿ ಮೂಡಿಬಂದುದಾಗಿವೆ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದ ಆಟಗಳು ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾದುವು. ಆಟದಿಂದ ಮೊದಲುಗೊಂಡು ಕುಣಿತ, ಕಾವ್ಯ, ಸಂಗೀತ ಸೃಷ್ಟಿಗೆ ಮೂಲಾಧಾರವಾದ ಆದಿಮಾನವನ ವಿವಿಧ ಕ್ರಿಯೆಗಳು, ಜನಾಂಗೀಯ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಭದ್ರವಾದ ಅಡಿಪಾಯ ಹಾಕಿದವು.[1] ಕೃಷಿ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ರೂಪುಗೊಂಡು ಭಾಷೆ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮವಾದ ಬಳಿಕ ಕರ್ನಾಟಕದ ಉದ್ದಗಲಕ್ಕೂ ಹಬ್ಬಿದ ಜನಪದವೃಂದ, ಬುಡಕಟ್ಟು, ಕುಲಗುಂಪು, ಅಲೆಮಾರಿ, ಅರೆ ಅಲೆಮಾರಿ ಸಮುದಾಯಗಳು ಅಗಣಿತ ರೂಪ ಪ್ರಕಾರದ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡವು.

3. ಒಂದು ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಆಟಗಳು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಏಕಘಟಕ ಮಾದರಿಯಾಗಿದ್ದರೂ ಅವು ಒಂದು ವಿಧದ ಕ್ರಿಯೆಗಳೇ ಕೂಡಿತು ಆಟಗಳೆನಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಏಕಘಟಕ ಮಾದರಿಯಾಗಿ ಉಳಿಯುವುದು ಆಟದ ಲಕ್ಷಣವೂ ಅಲ್ಲ. ಒಬ್ಬ ಆಡುವ ಆಟ ಅದರ ಕ್ರಮ, ಗತ್ತು, ಶೈಲಿಗಳು ಅವನ ಜೊತೆಗಿರುವ ಬೇರೊಬ್ಬನಿಗೆ ಅಥವಾ ಗುಂಪಿಗೆ ತಿಳಿಯ ಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಎಲ್ಲರೂ ಕೂಡಿ ನಿಗದಿತ ಆಟದ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಆಟದ ಶೈಲಿಯನ್ನು ರೂಪಿಸಬೇಕು. ಇಂಥದೆಲ್ಲ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸಮುದಾಯಕ್ಕೆ ಸಂವಹನಗೊಂಡಾಗ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳೆಯೇರುತ್ತದೆ, ಉತ್ಸಾಹ ತುಂಬುತ್ತದೆ. ಈ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಂವಹನದ ಗುರಿ ವಿರಾಮ, ವಿಶ್ರಾಂತಿಗಳಲ್ಲ; ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ, ಪ್ರೇರಣೆಗಳು ಆಟಗಳ ಎಲ್ಲ ಮುಖದ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ರೂಪ, ಸ್ವರೂಪಗಳಿಗೆ ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯೇ ಚಾಲಕಶಕ್ತಿ. ಆಟಗಳಿಗೆ ಒಂದು ಶಿಸ್ತು, ತಂತ್ರ, ಗತ್ತು ಕ್ರಮ, ಉದ್ದೇಶ, ಗುರಿ ಪ್ರಾಪ್ತವಾಗುವುದು ಕೂಡ ಈ ಬಗೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಿಂದಲೇ. ಈ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ಆಟಗಳು, ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಬಹುಘಟಕ ಮಾದರಿಗಳಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿವೆ.

3.1 ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಈಗಾಗಲೇ ಅನೇಕರು ಕಾರ್ಯ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಬಿಡಿ ಬಿಡಿಯಾದ ಲೇಖನಗಳು, ಪುಸ್ತಕಗಳು ಪ್ರಕಟಾಗಿವೆ. ಡಾ. ದೇ.ಜ.ಗೌ., ಡಾ. ಜೀ.ಶಂ.ಪ., ಡಾ. ಇಮ್ರಾಪೂರ, ಡಾ. ಎಲ್.ಆರ್. ಹೆಗಡೆ, ಡಾ. ಮ.ಗು., ಡಾ. ಕಲಬುರ್ಗಿ, ಡಾ. ಲಠ್ಠೆ, ವಿ.ಕೊ. ಜವಳಿ, ಡಾ. ರೈ, ಡಾ. ಚಿನ್ನಪ್ಪಗೌಡ, ಅಮೃತ ಸೋಮೇಶ್ವರ, ರಾ.ಗೌ., ಗೊ.ರು. ಚೆನ್ನಬಸಪ್ಪ, ಡಾ. ನಾಯಕ, ಸುಶೀಲಾ ಹೊನ್ನೇಗೌಡ, ಶಾಂತಿನಾಯಕ ಮುಂತಾದವರ ಜೊತೆಗೆ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವರು. ಹೀಗೇ ಪಟ್ಟಿ ಬೆಳೆಸುತ್ತ ಹೋಗಬಹುದು. ಇವರ ಬರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಆಚರಣೆ, ವೇಷ, ಪ್ರಾಣಿಕಲೆ, ಮೃತ್ತಿಕಲೆ ಮುಂತಾದವೂ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ಥೂಲಾಂಶಗಳು ಸೂಚಿತವಾಗಿವೆ. ಈ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಬೃಹತ್ತಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ಮಾಡಿದ ಶ್ರೇಯಸ್ಸು ಡಾ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವರಿಗೆ ಸಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಅವರ ಡಾಕ್ಟರೇಟ್ ಪದವಿಯ ಮಹಾಪ್ರಬಂಧ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಪ್ರಪಂಚದ ವಿವಿಧ ವಿದ್ವಾಂಸರ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳನ್ನು ಅವಲೋಕಿಸಿದೆ.

ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕವೆಂದು ಒಂದು ಚೌಕಟ್ಟು ಹಾಕಿಕೊಂಡಿದ್ದರೂ ವ್ಯಾಪಕ ಕಾರ್ಯಕ್ಷೇತ್ರದ ಆಧಾರ, ಅನ್ವೇಷಣೆಗಳಿಂದ ಕೈಗೊಂಡ ಫಲಶ್ರುತಿಗಳು ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಜಾನಪದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಒಂದು ದಿಕ್ಸೂಚಿಯಾಗಿದೆ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದ ಮತ್ತೆ ನಾನು ಈ ಎಲ್ಲ ವಿದ್ವಾಂಸರ, ಜಾನಪದ ತಜ್ಞರ, ಆಸಕ್ತರ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳನ್ನು ಕ್ರೋಢೀಕರಿಸುವ ಗೋಜಿಗೆ ಹೋಗುವುದಿಲ್ಲ. ಮೇಲ್ ಬ್ರಾಂಚ್, ಕಾರ್ಲ್‌ಗ್ರೂಸ್, ಸ್ಟ್ಯಾನ್ಲೀಹಾಲ್, ಅರಿಸ್ಟಾಟಲ್, ರಾಸ್ ಫರ್ಸೀನನ್, ಸಿಲ್ಲರ್ ಮತ್ತು ಹರ್ಬರ್ಟ್ ಸ್ಪೆನ್ಸರ್ ಮುಂತಾದವರು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ ಆಂಟಿಸಿಪೇಟರಿ – ಪೂರ್ವ ನಿರೀಕ್ಷಣಾ ಸಿದ್ಧಾಂತ, ತರಬೇತಿ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಪುನರಾವಲೋಕನ ಸಿದ್ಧಾಂತ, ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಹುಟ್ಟುಗುಣ ಸಿದ್ಧಾಂತ, ಜೀವನ ಸಿದ್ಧಾಂತ, ಅತ್ಯುತ್ಸಾಹಕ ಅತಿಶಕ್ತಿ ಸಿದ್ಧಾಂತ, ಭಾವವಿರೇಚನ ಸಿದ್ಧಾಂತ, ಪುನರ್ ಸೃಷ್ಟಿ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಗಳನ್ನು ಅವಲೋಕಿಸಿ ಚರ್ಚಿಸಿದ ಡಾ. ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅವುಗಳ ಮೌಲ್ಯೀಕರಣ ಮಾಡಿ ಗ್ರೋಸರ್ ಅವರ ಪೂರ್ವ ನಿರೀಕ್ಷಣಾ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಮತ್ತು ಸ್ಟ್ಯಾನ್ಲೀಹಾಲ್ ಅವರ ರಿಕ್ಯಾಪ್ಚ್ಯುಲೇಶನ್ ಥಿಯೆರಿ ಪುನಃ ಸ್ವಾಧೀನತಾ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಎತ್ತಿ ತೋರಿಸಿರುವುದು ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಹುಟ್ಟು–ಬೆಳವಣಿಗೆಗಳ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದು ಸಮಂಜಸ ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತ ವಿವೇಚನೆಯಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಮಿತಿಮೀರಿದ ರೂಪಸಂಖ್ಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದ ಆಟದ ರಾಚನಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಅವು ಪೂರ್ವನಿರೀಕ್ಷಣಾ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಮತ್ತು ಪುನಃ ಸ್ವಾಧೀನತಾ ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುವ ಸಂಗತಿಗಳಿಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗದೆ, ಅವುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತಲೇ ಅತಿಶಕ್ತಿ ಸಿದ್ಧಾಂತದ ಸಂಗತಿಗಳಿಗೂ ಚಾಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಹರ್ಬರ್ಟ್ ಸ್ಪೆನ್ಸರ್ ಮಂಡಿಸಿದ ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಮಕ್ಕಳ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಮೊದಲುಗೊಂಡು ಪ್ರೌಢರ ಸಂಗ್ರಹಿತ ಅಥವಾ ಕಾದಿಟ್ಟ ಶಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಆ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರಕಟಣೆಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ವಿವಿಧ ರೂಪ, ತಂತ್ರಗಳಿಂದ ಸಂಯೋಜಿತವಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಕಾಲಕ್ಕೆ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯನ್ನು ಅಲ್ಲಗಳೆಯಲಿಕ್ಕಾಗದು. ಈ ಅತಿಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಂವಹನ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಒಂದು ಸಿದ್ಧಾಂತವಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸುವುದಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೆ ಬಹಳ ಮಹತ್ವ ಕೊಡುವುದಾಗಲಿ ಸರಿಯಲ್ಲ. ಆದರೆ ಇದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಲಾರ್ಡ್ ಕಾಮ್ಸ್ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ ರಿಕ್ರಿಯೇಶನ್ ಥಿಯರಿ – ಪುನರ್ ಸೃಷ್ಟಿ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಮಾತ್ರ ಗಮನಾರ್ಹ ವಾಗಿದೆ. 'ಮನುಷ್ಯ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪುನರ್ ಸಂಘಟಿಸುವುದು....' ಪುನಶ್ಚೇತನಗೊಳಿಸು ವುದು ಈ ಸಿದ್ಧಾಂತದ ಅಂಶಗಳಾಗಿವೆ. ಜೊತೆಗೆ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವ ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪುನರ್ ಸೃಷ್ಟಿಯಾಗಿದೆ. ಕಾರಣ ಆಟಗಳ ಸೈದ್ಧಾಂತಿಕ ನೆಲೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಾಗ, ವಿಶೇಷತಃ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ರಾಚನಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ರಿಕ್ರಿಯೇಶನ್ ಥಿಯರಿ – ಪುನರ್ ಸೃಷ್ಟಿ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಗಮನಾರ್ಹವಾಗಿದೆ.

ದೈನಂದಿನ ಚಟುವಟಿಕೆ, ಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಇತರ ಕೆಲಸಗಳು ಆಟಗಳಿಂದ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನ ವಾಗಿವೆ ಎನ್ನುವ ಅಂಶವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿದ ಡಾ. ಮಾಲಗತ್ತಿ ವರ್ತಮಾನದ ನಿಯಮ, ಸೂತ್ರಗಳಿಂದ ರೂಪುಗೊಂಡ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ವಿವೇಚಿಸುತ್ತ 'ಇಂದು ನಾಗರಿಕರಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಇಲ್ಲ ಎನ್ನುವಹಾಗಿಲ್ಲ; ಕೆಲವೊಂದು

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಜನಪದವೇ ಮೂಲ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಮರೆಯುವಂತಿಲ್ಲ' ಎಂದು ಹೇಳಿರುವುದು ಸೂಕ್ತ.

.4. ನಾಗರಿಕತೆ ಬೆಳೆದಂತೆಲ್ಲ ಆಟದ ರಾಚನಿಕ ಅಂಶಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆ, ತಂತ್ರ, ಗತ್ತು, ಶೈಲಿ, ಗುರಿಸಾಧನೆ, ಮೇಲಾಟ ಇತ್ಯಾದಿಗಳಲ್ಲಿ ಶಾಬ್ದಿಕ ಅಂಶಗಳು ಬೆಸೆದು ಕೊಂಡವು – ಬೆರೆತುಕೊಂಡವು. 'ಒಳಾಂಗಣದ ಆಟ', 'ಹೊರಾಂಗಣದ ಆಟ' ಹೀಗೆ ಮನೆಯ ಒಳಗೆ, ಮೊಗಸಾಲೆ, (ಬಂಕ) ಕಟ್ಟೆ, ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಆಟಗಳು ಒಂದು ಗುಂಪಾದರೆ ಗುಡಿಯ ಪ್ರಾಂಗಣ, ಊರ ಅಗಸೆಯ ಮುಂದಿನ ಬಯಲು, 'ಗೋಮಾಳ'ದ ಬಯಲು, ಜಾತ್ರೆ–ಉತ್ಸವಗಳ ನೆಲೆ ಹೀಗೆ ವಿಸ್ತಾರವಾದ ಜಾಗಗಳಲ್ಲಿ ತಂಡ–ತಂಡಗಳು ಕೂಡಿ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡ ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಆಟಗಳದು ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪು.

ಜನಪದ ರಂಗಭೂಮಿಯ ಸಣ್ಣಾಟ, ದೊಡ್ಡಾಟ, ಯಕ್ಷಗಾನ, ಬಯಲಾಟಗಳು ಮತ್ತು ಆಚರಣಾ ಪ್ರಧಾನ ಪುರವಂತಿಕೆ, ವೀರಗಾಸೆ, ಜೋಗತಿ ಮುಂತಾದ ಮೇಳ, ಕುಣಿತ ಗಳು ಜನಪದ ಕಲೆಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಿರುವುದರಿಂದ ಅವು ಪ್ರಸ್ತುತ ವಿವೇಚನೆಯ ಪರಿಧಿ ಯಲ್ಲಿ ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಶಕ್ತಿ ಪ್ರಧಾನ ಆಟಗಳು, ಸಾಹಸಪ್ರಧಾನ ಆಟಗಳು, ತಂತ್ರಪ್ರಧಾನ ಆಟಗಳು, ಚಾತುರ್ಯದ ಆಟಗಳು, ವಿನೋದದ ಆಟಗಳು, ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಳು, ಮೋಜಿನ ಆಟಗಳು, ಪ್ರಾಣಿಯ ಮೇಲಾಟಗಳು ಹೀಗೆ ಒಂದೊಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಆಟಗಳನ್ನು ಗುರುತಿ ಸುತ್ತ ಹೋಗಬಹುದು. ಆಟಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ, ವಿದ್ವಾಂಸರು [1] (ಅ) ಮನರಂಜನೆಯ ಆಟ, (ಆ) ಶಾರೀರಿಕ ಕೌಶಲ್ಯದ ಆಟ, (ಇ) ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಆಟ, (ಈ) ಊಹಾತ್ಮಕ ಆಟ ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಣ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಡಾ. ಮಾಲಗತ್ತಿ ಅನೇಕ ವಿದ್ವಾಂಸರ ವರ್ಗೀಕರಣ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಸಮೀಕರಿಸುತ್ತ ಹದಿನಾರು ವರ್ಗೀಕರಣ ಕ್ರಮ ಗುರುತಿಸಿ ರಿಚರ್ಡ್ ಡಾರ್ಸನ್ ಅವರ ಮಾತನ್ನು ಎತ್ತಿ ತೋರಿಸಿದ್ದಾರೆ. 'ವರ್ಗೀಕರಣದ ಎಲ್ಲ ವಿಧಾನದಲ್ಲೂ ಒಂದಿಲ್ಲೊಂದು ಬಗೆಯ ಸಮಸ್ಯೆ ಎದ್ದುನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರ, ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಭಿನ್ನತೆ ಕಾರಣ.... ಅಲ್ಲದೆ ಆಟಗಳು ಅನೇಕ ಮೂಲಗಳಿಂದ ತಮ್ಮ ಸ್ವರೂಪ ಪಡೆದುಕೊಂಡಿರುವ ಮೊತ್ತವಾಗಿದ್ದು ಸಂಕೀರ್ಣ ಸಮೂಹದ ಬಂಧಗಳಾಗಿರು ವುದೇ ಇದಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಕಾರಣ. ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಕೇವಲ ಅಂಕಿ–ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಅಥವಾ ರಾಚನಿಕ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ವಿಂಗಡಿಸಿಕೊಳ್ಳ ಬಹುದೇ ಹೊರತು, ಅವುಗಳ ಖಚಿತ ವರ್ಗೀಕರಣ ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯವೇ. ಆದ್ದರಿಂದ ಮಾರಿಯಾಲೀಚ್ ಮುಂತಾದವರು (ಫೋಕ್‌ಲೋರ್ ಮೈಥಾಲಜಿ ಅಂಡ್ ಲೆಜೆಂಡ್) ಹೇಳುವಂತೆ ಆಟಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣ ವಿಧಾನ ಸರಿಯಲ್ಲ. ಏಕೆಂದರ ಅದು ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಸುಲಭ ವಾಗಿ ಸಿಕ್ಕುವಂಥದಲ್ಲ; ಸಮೂಹ ಸಂವಹನದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅದರ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಅಗತ್ಯತೆಯು ಇದ್ದಂತೆ ತೋರುವುದಿಲ್ಲ. ಏಕೆಂದರೆ ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ

1. ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ, ಪು. 108, ಬೆಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, 198. (ರಾಬರ್ಟ್ ಎ. ಜಾರ್ಜಸ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯವನ್ನನುಸರಿಸಿ).

ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು ಜಾನಪದ ಆಟಗಳ ಅಂಥಃಪ್ರೇರಣೆ, ಸಾಹಸ, ಶೌರ್ಯ ಮತ್ತು ವಿನೋದ, ಮನರಂಜನೆಯ ಮನೋಬಾವಗಳು. ಅನೇಕರ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಂತ 'ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು ಅಪ್ರಕಟಿತ ಪಿ.ಎಚ್.ಡಿ. ಮಹಾಪ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ಒಳಾಂಗಣ ಸಲಕರಣರಹಿತ, ಸಲಕರಣೆಸಹಿತ, ಹೊರಾಂಗಣ ಓಡಾಟ, ಮುಟ್ಟಾಟ, ಚೆಂಡಾಟ, ಕೋಲಾಟ ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿಯೂ ಇಪ್ಪತ್ತು-ಮೂವತ್ತು ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅದರ ವಿವರ ಇಲ್ಲಿ ಅಪ್ರಸ್ತುತ. ಕಾರಣ ಸಮೂಹ ಸಂವಹನ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಕೆಲವು ಯಾದೃಚ್ಛಿಕ ಆಟಗಳ ಸ್ಥೂಲಾಂಶಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸಬಹುದು.

4.1 ಕಲ್ಲು ಎಸೆಯುವ ಆಟ, ಚಿಣಿಫಣಿ ಆಟ, ಹಗ್ಗದಾಟ, ಚೆಂಡಾಟ, ಕುಂಟಾಟ, ಮುಟ್ಟಾಟ ಮುಂತಾದವು ಒಂದು ಬಗೆಯ ನಾಟಕೀಯ ಅಂಶಗಳದ್ದು. ತಂಡ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಬೆಳೆಸುವ ಗುರಿ ಹೊಂದಿವೆ. ಗುಂಡು, ಗಜ್ಜುಗ, ಬೊಗರೆ, ಹುಲಿಮನಿ, ಚೌಕಾಬಾರಾ, ಚೆನ್ನೆಮಣೆ ಮುಂತಾದುವು ಚಾತುರ್ಯದ, ವಿನೋದದ ಮತ್ತು ಲೆಕ್ಕ, ಅಂಕಿ-ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ತರಬೇತಿಗೆ ಸಾಧನಗಳಾದ ಆಟಗಳಾಗಿವೆ. ಒಂದು ಗ್ರಾಮದ ಜನಪದರು ಗುಂಡೆತ್ತುವುದು,ಗುರುಸಾಣಿಕಲ್ಲನ್ನು ಒಂದೇ ಮುಂಗೈ ಬಲದಿಂದ ಎತ್ತಿ ಚಟ್ಟನೆ ಮೇಲೆತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವುದು, ಕೊಡ, ಹಳಿಬಂಡಿ ಇರಸು ಕಟ್ಟು ಎತ್ತುವುದು, ಗಾಲಿ ಎತ್ತುವುದು, ತುಂಬಿದ ಕೊಡ, ಕಾಳಿನ ಚೀಲ ಎತ್ತುವುದು ಹೀಗೆ ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಈ ಬಗೆಯ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಯಾವುದೇ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಆಟದ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗ ದಾದರೂ ಜಾತ್ರೆ, ಮದುವೆ, ಉತ್ಸವಗಳ ಸಂದರ್ಭದ ಈ ಬಗೆಯ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳು ನಮ್ಮ ಅನೇಕ ಜನಪದರ ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಳಾಗಿದ್ದವೆಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

5. ನಮ್ಮ ಕೆಲವು ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉಕ್ತವಾದ ಪ್ರಾಣಿ ಕಾದಾಟಗಳು ಜನಪದರು ತಮ್ಮ ಮನರಂಜನೆಯ ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಳನ್ನಾಗಿ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ. 15ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಕನಕದಾಸನ ಮೋಹನತರಂಗಿಣಿ, ಗೋವಿಂದ ವೈದ್ಯನ (ಹದಿನೇಳನೆ ಶ.) ಕಂಠೀರವ ನರಸ ರಾಜೇಂದ್ರ ವಿಜಯಗಳಲ್ಲಿ ಪಾರುಗುಪ್ಪೆಯ ಆಟ, ಲೆತ್ತ, ಪಗಡೆ, ಸರಿ ಬೆಸ, ಜೂಜಾಟಗಳ ವಿಷಯ ಹೇಳಲಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಕತ್ತಿ, ಕಠಾರಿ ದೊಣ್ಣೆಗಳ ವರಸೆ ಸಾಧನೆಗಳ ಸಂಗತಿಯೂ ಉಲ್ಲೇಖಿತವಾಗಿದೆ.

ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿದ ಜಾಗೆಗೆ 'ಕೇಳಿಯ ಚೌಕ' ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಜನಪದ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಪ್ರಾಣಿ ಕಾದಾಟದ ಸಂಗತಿಗಳು ಮೋಜಿನಿಂದ ಕೂಡಿವೆ. ಈ ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಕಾದಾಟದ ತರಬೇತಿ ನೀಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಹಕ್ಕಿ ಕೋಳಿ, ಹುಂಜ ಗಳ ಕಾದಾಟದಲ್ಲಿ ಹಕ್ಕಿ ಕೋಳಿಯ ಕಾಲುಗಳಿಗೆ, ಹುಂಜಗಳ ಕಾಲಿಗೆ ಗಗ್ಗರಿ ಕಟ್ಟ ಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೆ ಹುಂಜ, ಕೋಳಿಗಳನ್ನು ಕಾದಾಟಕ್ಕೆ ಬಿಡುವ ಮೊದಲು ಅವುಗಳಿಗೆ ಸೊಕ್ಕು ಬರುವ ಮದ್ದಿನ ಗುಟುಕು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಹುಂಜಗಳು ಉಕ್ಕಂದದಿಂದ ಕಾದಾಡುತ್ತಿದ್ದವು. ಆದರೆ ತುಂಬ ಮೋಜಿನ ಸಂಗತಿಯೆಂದರೆ ಟಗರಿನ ಕಾದಾಟ. ಜಂಬೀರ

(ಲಿಂಬೆ) ಹುಳಿಯನ್ನು ಟಗರಿನ ತಲೆಗೆ ತಿಕ್ಕಿ ಅವುಗಳಿಗೆ ನಶೆಯೇರಿಸುವುದು – (ಮತ್ತು ಬರಿಸುವುದು). ಹೀಗೆ ಮತ್ತೇರಿದ ಟಗರುಗಳೆರಡು 'ಕೇಳಿಯ ಚೌಕಕ್ಕೆ' ಅಥವಾ ಬೀದಿಯ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿದ ಚೌಕಕ್ಕೆ ಇಳಿದು ಕಾದಾಟ ಆರಂಭಿಸಿದರೆ ನೋಡುವವರಿಗೇನೋ ಮೋಜು; ಆದರೆ ಟಗರುಗಳು ಹಣ್ಣಾಗುತ್ತಿದ್ದವು. ಇವು ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಜನರು ಕಾದಾಟದ ಶೈಲಿ, ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಧನಗಳಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದುವು.

51 ಶಾಬ್ದಿಕವಾಗಿದ್ದ ಆಟ ಕುರಿತು ಕೆಲವು ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಈಗಾಗಲೇ ಕೆಲವರು ಗುರುತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅಂಥ ಒಂದೆರಡು ಸಂದರ್ಭಗಳ ಸಂವಹನ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವನ್ನು ವಿವೇಚಿಸಬಹುದು.

ಮೌಖಿಕ ಪರಂಪರೆಯ ಜನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ 'ಶಿಶುಪ್ರಾಸ'ಗಳು ಅಂದರೆ 'ಚುಕ್ಕೋಳ ಪದಗಳು' ಮಹತ್ವದ ಸಂವಹನ ಸಾಧನಗಳಾಗಿವೆ. ಆಟದ ಜೊತೆಗೆ ಬರುವ ಈ ಪದಗಳು ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಅನೇಕ ವಿಷಯಗಳ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ಆಧಾರವಾಗಿವೆ.

ಹುಡುಗಿಯರ ಪದಗಳ ಅಂಡೆಳ್ಳಾಟದಿಂದ ಉಳ್ಳಿಉಳ್ಳಿ ಲೇಸಿನವರೆಗಿನ 17 ಆಟ ಪಂಚಮಿ ಹಬ್ಬದ ಹಾಡಿನಿಂದ ಅತ್ತಿ ಮನೆಯವರೆಗಿನ 14 ಆಟ ಹುಡುಗರ ಹನ್ನೊಂದು ಆಟದ ಪದಗಳು ಮತ್ತೆ ಸಮ್ಮಿಶ್ರದ ಆಟದ ಪದಗಳು ಪ್ರಕಟವಾಗಿವೆ.[1]

ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಎಣಿಕೆಯ ಕ್ರಮದ ತರಬೇತಿ ನೀಡುವ ಅಂಡೆಳ್ಳಾಟ:

'ಒಂದ ಕೋಳಿ ನೀರ ಕುಡಿಸಿ ಒಂದ ಮೆಣಸಿನಕಾಯಿ ಮುರಿದೆ'

ಹೀಗೆ ಹತ್ತರವರೆಗೆ ಪರಿಚಿತ ವಸ್ತುಗಳ ಮೂಲಕ ಎಣಿಕೆಯ ಸಹಜ ಕಲಿಕೆ.

'ಉಡ್ಯಾಗ ಪುಟಾಣಿ 1 ನಮ್ಮವ್ವ ಕಟ್ಯಾಣಿ
ಉಡ್ಯಾಗ ಹೂವ 1 ಅಕಿ ನಮ್ಮವ್ವ'

ಪುಗಡಿ ಆಟದ ಮೇಲಿನ ಹಾಡು, ತಾಯಿ ಮಕ್ಕಳ ವಾತ್ಸಲ್ಯಮಯ ಮಧುರ ಸಂಬಂಧಗಳ ಸೂಚಿ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅಪ್ರಜ್ಞಾಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ತಿಳುವಳಿಕೆ ಕೊಡುವ ಗೌರಿಯಾಟದ ಹಾಡು:

'ಕೋಲ ಗೌರಿ ಕೋಲ 1 ಕಂಚಿನ ಗೌರಿ ಕೋಲ
ಒಂದ ಹೂವ ನನಗ 1 ಅಕ್ಕಿ ಬಾನ ನಿನಗ
ಮೂರು ಹುವ ನನಗ ಮೂಗುತಿ ನಿನಗ'

ಹೀಗೆ ಅಂಕಿಗಳನ್ನು ಆಣಿಸುತ್ತ ಮಲ್ಲಿಗಿ, ತುಂಬಿದ ಕೊಡ, ಚಂದದ ಒನಕಿ, ಜೋಳ, ಗೋದಿ, ಕಡ್ಲಿ, ಹೀಗೆ ಹತ್ತಾರು ವಸ್ತು–ಸಲಕರಣೆ, ದವಸ–ಧಾನ್ಯ ಆಭರಣಗಳ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಡುವುದು ಈ ಆಟ–ಪಾಠಗಳ ವಿಶೇಷತೆ. ಅದರಂತೆ ಗೊಂಬಿ ಮದಿವೆ ಆಟ, (ಗೊಂಬಿ) ಮಗು ಎಂದು ತಿಳಿದು ಆಡೋ ಆಟ, ಆನಿ ಬಂತಾನಿ ಆಟ, ಚಂದಮಾಮನ ಆಟ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಣ ಜಗತ್ತನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುವಂಥವು. ಕೆಲವು ಪದಗಳು, ಸಂವಹನಗೊಳಿಸುವ ಭಾವನೆಗಳು ಸಾಮಾಜಿಕ ವಿಡಂಬನೆಗೆ ಮಾದರಿ.

---

1. ಡಾ. ಎಂ. ಎಸ್. ಲಠ್ಠ, ಚುಕ್ಕೋಳ ಪದಗಳು, 1976.

'ಆಚಾರ ಆಚಾರ ಕಲ್ತಾರಪ್ಪ 1 ಏಕಾದಶಿ ಮಾಡ್ತಾರಪ್ಪ
ಕೋಳಿ ಕುಂಡ್ಯಾನ ಲ್ವಾಳಿ ತಗದ ಅಳಿಟ್ಟ ಮಾಡಿ ಸುರದಾರಪ್ಪ'
'ಕುಡ್ಡ ಹೊಂಟಾನ ಕುಣಕೋತ 1 ಮನಿ ಮಂದಿಗೆಲ್ಲ ತುಳಕೋತ'

'ಹತ್ತೀಕಟಗಿ ಬತ್ತೀಕಟಗಿ' ಒಂದು ಒಳಾಂಗಣದ ಆಟ. ಇದನ್ನು ಹುಡುಗ–ಹುಡುಗಿಯರು ಕೂಡಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ದುಂಡಾಕಾರದಲ್ಲಿ 3ರಿಂದ 6 ಜನರವರೆಗೂ ಕೂಡ ಬಹುದು. ಒಬ್ಬ ಮುಂದಾಳು; ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೈ ಚಾಚಿ ಅಂಗೈ ಬಾರಲು ಹಾಕಿ ಕೂಡಬೇಕು ಇತ್ಯಾದಿ ಆಟದ ತಂತ್ರ. ಈ ಆಟದ ಜೊತೆಗೆ 'ಮುಂದಾಳು' ಹೇಳುವ ಹತ್ತಿ ಕಟಗಿ ಬತ್ತಿ ಕಟಗಿ ಎಂದು ಆರಂಭಗೊಂಡು – ಬಾವನೂರು ಬಸವನೂರು

'ಕೈ ಕೈ ಧೂಳಗೈ, ಪಂಚಂ ಪಗಡೆಂ
ನೆಲ ಮುಟ್ಟ ಕವಡಿಕಾಯ್
ಧಡಂ ಧುಡಕಿ ಪಂಚೇರಡಿಕಿ'

ಒಂದೊಂದೇ ಶಬ್ದ ಹೇಳುತ್ತ ಕೈಮೇಲೆ ಕೈ ಇಡುತ್ತ ಪಂಚೇರಡಿಕಿ ಎಂದು ಯಾರ ಕೈ ಮೇಲೆ ಮುಂದಾಳುವಿನ ಕೈ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೋ ಕೈ ಅಂಗಾತ ಬಿಡುವುದು ಹೀಗೇ ಎರಡೂ ಕೈ ಹಿಂದೆ ಹೋದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಕೈ ಇಡುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ.

ಆಗ ಕೇಳುವ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮತ್ತು ಉತ್ತರಗಳು ಹೇಗೆ ಮಕ್ಕಳ ತಿಳುವಳಿಕೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವಲ್ಲಿ ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವುದು ಕುತೂಹಲಕಾರಿಯಾಗಿದೆ:

'ಕೈ ಎಲ್ಲಿ ಹೋತು,
ಕದ ಹಿಂದೆ ಹೋತು
ಕದ ಏನ್ ಕೊಟ್ತು
ಚೆಕ್ಕಿ ಕೊತ್ತು'

ಹೀಗೇ ಚೆಕ್ಕಿಯನ್ನು ಒಲೆಗೆ ಹಾಕುವುದು, ಬೂದಿಯನ್ನು ತಿಪ್ಪೆಗೆ–ತಿಪ್ಪೆ ನೀಡಿದ ಗೊಬ್ಬರ ಹೊಲಕ್ಕೆ ಹಾಕುವುದು – ಹೊಲ ಜ್ವಾಳಾ ಕೊಟ್ಟುದು, ಜ್ವಾಳಾ, ಕುಂಬಾರ, ಗಡಿಗಿ, ಭಾವಿ, ನೀರು, ಗಿಡ:

ಗಿಡಾ ಏನ್ ಕೊಟ್ಟುತ
ಹೂ ಕೊಟ್ತು
ಹೂವ್ವೇನ ಮಾಡ್ದಿ
ದೇವರಿಗಿ ಏರಿಸ್ದ
ದೇವರೇನ ಕೊಟ್ಟ
ಗಳಾಗಂಟೀ ಕೊಟ್ಟ
ಗಂಟೀಯೇನ್ ಮಾಡ್ದಿ
ಆಕಳ ಕೊಳ್ಳಾಗ ಕಟ್ಟಿದ್ಯಾ

ಹೀಗೆ ಆಕಳ ಹಾಲು ಕೊಟ್ಟಿತು. ಹಾಲು ಅಮ್ಮನ ಕೈಗೆ ಹ್ವಾದ್ವು. ಅಮ್ಮ ರೊಟ್ಟಿ ಕೊಟ್ಳು. ರೊಟ್ಟಿ ತಿಂದ್ಯಾ ಇತ್ಯಾದಿ. ಆಡಾಡುತ್ತಲೇ ಮಕ್ಕಳು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಸಂಗತಿಗಳು ಹಲವಾರು. ಇದು ಆಟಗಳು ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಪಾತ್ರದ ಹಿರಿಮೆಗೆ

ಒಂದು ನಿದರ್ಶನ ಮಾತ್ರ. ಅಂದರೆ ಮಕ್ಕಳ ಭವಿಷ್ಯ ಜೀವನದ ಸಿದ್ಧತೆಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಜಾಣ್ಮೆ ಪರಿಸರೀಯ ಅರಿವು, ಕೃಷಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ತಿಳುವಳಿಕೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ನೀಡುವ ಈ ಜನಪದ ಪರಂಪರೆ ನಿಜಕ್ಕೂ ವಿಸ್ಮಯಕಾರಿ.

5.2 ಶಾಬ್ದಿಕ ಜನಪದದ ಕೆಲವು ಆಟಗಳ ಪರಂಪರೆ ನಮ್ಮ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿತ್ತು. ಇಲ್ಲಿ ಬೌದ್ಧಿಕ ಜಾಣ್ಮೆ, ಮಾತಿನ ಚತುರತೆ, ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ, ರಮ್ಯ ಊಹೆಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದು, ಅವು ಜನಪದ ಕಾವ್ಯಪ್ರಯೋಗ ಪರಿಣತಿಗೆ ಮತ್ತು ಆಶುಕವಿತ್ವ ಶಕ್ತಿಗೆ ಮಾದರಿಯೆನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದುವು.

ಒಗಟು, ಬೆಡಗುಗಳ ಸಂಕೇತಾರ್ಥ ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಅರ್ಥಗೌಪ್ಯದ ಸೂತ್ರ ಸೂತ್ರಕ, ಸೂತ್ರ ವಿಚ್ಛೇದಕ ತತ್ವಗಳಿಗೆ ನೇರವಾಗಿ ಅನ್ವಯಗೊಳ್ಳುವಂಥವು.

ಕೆಲವು ಒಗಟುಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಗಿರುವ ಸಂಕೇತಗಳು ಉತ್ತರ ಹೇಳಿದ ಕೂಡಲೇ ಪೂರ್ಣ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಗರಿಗೆದರುವ ರೀತಿಯಿಂದಾಗಿ ಸಂವಹನ ಪಥದ ರೋಮಾಂಚಕ ಅನುಭವ ಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಒಗಟು: (ಅ) ಕಾಚಿಲ್ಲ ಸುಣ್ಣ ಇಲ್ಲ, ತುಟಿ ಹೇಗೆ ಕೆಂಪಾಯಿತು?
ಮಳೆ ಇಲ್ಲ, ನೀರು ಇಲ್ಲ, ಕಾಡು ಹೇಗೆ ಹಸುರಾಯಿತು?

ಉತ್ತರ: ಗಿಳಿ

(ಆ) ತಾಯಿ ಸುಡುತ್ತಾಳೆ, ಮಗಳು ಬೇಯುತ್ತಾಳೆ

ಉತ್ತರ: (ತುವರ್) ತೊಗರಿ ಕಟ್ಟಿಗೆ ಮತ್ತು ತೊಗರಿ ಧಾನ್ಯ.[1]

ಬೆಡಗಿನ ಹಾಡುಗಳು ನಮ್ಮ ಲಾವಣಿಯ ಸವಾಲ್ ಜವಾಬ್‌ಗಳಂತಿದ್ದು ಬೆಡಗು ಹಾಕುವ ಮತ್ತು ಒಡೆಯುವ ಕ್ರಿಯೆ ಕೇವಲ ಜನಪದರ ಜಾಣ್ಮೆ, ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿ, ಪ್ರತೀಕಾರ್ಥಗಳನ್ನು ಒಳಹೊಕ್ಕು ನೋಡುವ ಮತ್ತು ಸಂಕೇತಗಳ ಮೂಲಕ ಮೂಲ ವಸ್ತುವಿನ ಕಂಡರಿಕೆ ಇವೆಲ್ಲ ಒಟ್ಟೊಟ್ಟಾಗಿ ಕೂಡಿವೆ. ಬೆಡಗನ್ನು ಹಾಕಿ ಒಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಹಟ್ಟಿ ಹಬ್ಬ, ಯುಗಾದಿ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಮಾದರಿಗಾಗಿ ಒಂದೆರಡು ನೋಡಬಹುದು:

1. 'ಕಂಠದಲಿ ಕಪ್ಪುಂಟು ಕರಿಕಂಠನಲ್ಲ
ಜುಟ್ಟು ಶಿರದೊಳಗುಂಟು ವಿಪ್ರ ತಾನಲ್ಲ
ಉಂಟು ಮೈಯೊಳು ಕಣ್ಣು ದೇವೇಂದ್ರನಲ್ಲ
ಎಂಟು ತಿಂಗಳು ನೋಡಿ ಹೇಳಿ ನೀವೆಲ್ಲ'

ಉತ್ತರ: ನೀನು ಹೇಳಿದ ಬೆಡಗು ನವಿಲು ಕಾಣಣ್ಣ
ನಾನೊಂದ ಬೆಡಗ ಹೇಳುವೆನು ಕೇಳಣ್ಣ

---

1. ಭಾರತೀಯ ಪರಂಪರೆ ಹಾಗೂ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಗಟು (ದುರ್ಗಾ ಭಾಗವತ), ಅನು: ಡಾ. ಬಿ.ಎ. ವಿವೇಕ ರೈ, ಪು. 107, 1988.

2. ನೆತ್ತಿಯಲಿ ಕಣ್ಣು ಚಿತ್ತಜ ವೈರಿಯಲ್ಲ
ಸುತ್ತಹುದು ನಾರಸೀರೆಯ ತಪಸಿಯಲ್ಲ
ಹೊತ್ತಿಹುದು ನೀರ ಹೊಸ ಮುಗಿಲು ತಾನಲ್ಲ
ಮತ್ತೆ ಇದ ತಾ ತಿಳಿದು ಹೇಳುವನೆ ಬಲ್ಲ

ಉತ್ತರ: ನೀನು ಹೇಳಿದ ಬೆಡಗು ತೆಂಗು ಕಾಣಣ್ಣ
ನಾನೊಂದ ಬೆಡಗ ಹೇಳುವೆನು ಕೇಳಣ್ಣ[2]

ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಂದ ಪ್ರೇರಣೆ ಪಡೆದು ಇಂದು ವಿಶ್ವವ್ಯಾಪಿಯಾಗಿರುವ ಅಗಣಿತ ರೂಪದ ಆಟ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ದೇಶ, ಭಾಷೆಗಳ ಗಡಿಗಳನ್ನು ಮೀರಿ ವಿವಿಧ ಸಮುದಾಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಜನರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಾಸ ಕುದುರಿಸುತ್ತಿವೆ; ಪರಸ್ಪರರನ್ನು ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ತಂದು ವಿವಿಧ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುತ್ತ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಸಂವಾಹಕ ಸೇತುವೆಯಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಆಟಗಾರರು ಆಟಗಳು ನೀಡುವ ಪ್ರೇರಣೆ, ಸಂದೇಶಗಳು ಸಂವಹನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಘನತೆಯನ್ನು ಅಧಿಕಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ. ಉದಾತ್ತ ಭಾವನೆ, ಮೈತ್ರಿ, ಸ್ನೇಹ ಸಂವರ್ಧನೆ, ಶಕ್ತಿ–ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಸಾಹಸ–ಸನ್ನಾಹಗಳತ್ತ ಜನತೆಯನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸುವ ಆಟಗಳು ಆಧುನಿಕ ಸಮೂಹ ಸಂವಹನ ಮಾಧ್ಯಮಗಳ ಮೂಲಕ ನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕಾಗಿರುವ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ರೂಪಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯ.

* * * *

---

2. ಜೀವನ ಜೋಕಾಲಿ: ಚೌಪದಗಳು, ಸಂ. ಡಾ. ಎಂ.ಎಸ್. ಸುಂಕಾಪುರ, ಕ.ವಿ.ವಿ. ಧಾರವಾಡ, 1970.

ಅನುಬಂಧ

ಮಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ
ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗ – ಮಂಗಳಗಂಗೋತ್ರಿ 574 199
ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನ

ದಿನಾಂಕ : 20–1–1990 ಸಮಯ : 2.30 ರಿಂದ 4.00ರ ವರೆಗೆ

ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

1. ಕಾಂಚನ ಮಿನಿಮಿನಿ (ಹುಡುಗಿಯರು)
2. ಭೀಮ ಕೀಚಕ (ಹುಡುಗರು)
3. ಅಟ್ಟಮುಟ್ಟ (ಹುಡುಗಿಯರು)
4. ದಂಡ ಮುಟ್ಟಿಸು (ಹುಡುಗರು)
5. ಮೆಲ್ಲ ಬಂದು ನಿಲ್ಲಿ ಹೋಗು (ಹುಡುಗಿಯರು)
6. ಗೆಜ್ಜೆಕಟ್ಟು (ಹುಡುಗರು)
7. ತೋಳ್ಮೆಟ್ಟಿಲು (ಹುಡುಗರು : ಹುಡುಗಿಯರು)
   ತೂಗುವವರು : ಗಣೇಶ : ಲಿಂಗಮೂರ್ತಿ
8. ಕೋಳಿಕಾಳಗ (ಹುಡುಗರು)
9. ಕಲ್ಲಾಟ (ಹುಡುಗಿಯರು)
10. ಚೇಳುಕಾಳಗ (ಹುಡುಗರು)
11. ದಂಡ ಹಿಡಿ (ಹುಡುಗಿಯರು)
12. ನಮ್ಮ ಕರಡಿ (ಹುಡುಗರು)
13. ಗುರುತು ಹಿಡಿ (ಹುಡುಗಿಯರು)
14. ದೋಣಿ ಕಾಳಗ (ಹುಡುಗರು)
15. ಬೇಸು ಹೊಡೆತ (ಹುಡುಗರು)
16. ವೃತ್ತ ಕಬಡಿ (ಹುಡುಗಿಯರು)
17. ಮಹಾಬಲ (ಹುಡುಗರು)
18. ನೆನಪಿನ ಆಟ (ಹುಡುಗಿಯರು)

ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

1. ಬಾಲ ಬಿಡಿಸು (ಹುಡುಗರು :ಹುಡುಗಿಯರು)
2. ಉಪ್ಪುಗೋಣಿ (ಹೋರುವವರು – ವೀಣಾ, ಆನಂದ
3. ಹೆಜ್ಜೆಯ ಓಟ (ಹುಡುಗಿಯರು
4. ಕುಂಟನ ತಂಟೆ (ಹುಡುಗರು)
5. ಅಂಟುಕಾಲಿನ ಓಟ (ಹುಡುಗಿಯರು)
6. ಹಾವು ಮುಂಗುಸಿ (ಹುಡುಗರು)
7. ದನ–ಹುಲಿ (ಹುಡುಗರು : ಹುಡುಗಿಯರು)
8. ಬಣ್ಣಾ ಬಣ್ಣಾ (ನಿರ್ಮಲಾ ಮತ್ತು ಬಳಗ)
9. ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲು (ಹುಡುಗರು)
10. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲು (ಹುಡುಗಿಯರು)
11. ಇಬ್ಬರ ಮುಟ್ಟು (ಹುಡುಗರು)
12. ನಾಯಕಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟು (ಹುಡುಗಿಯರು)
13. ಜಿಬ್ಬೆ (ಹುಡುಗಿಯರು)
14. ಬಟ್ಟೆ ಒಯ್ಯು (ಹುಡುಗರು)
15. ಕಪ್ಪೆಕಾಲು (ಹುಡುಗರು)
16. ಕಾಗೆ–ಗಿಳಿ (ಹುಡುಗಿಯರು)

ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು :

1. ಶ್ರೀ ಕೆ.ವಿ. ಕೃಷ್ಣ, ನಿರ್ದೇಶಕರು, ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಭಾಗ, ಮಂಗಳೂರು ವಿ.ವಿ2.
2. ಶ್ರೀ ಎಂ.ಎಂ. ಗಣಪತಿ, ಆಡಳಿತಾಧಿಕಾರಿಗಳು, ಮಂಗಳಗಂಗೋತ್ರಿ.
3. ಶ್ರೀ ಎಸ್. ರಾಮಸ್ವಾಮಿ, ಇಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್ ವಿಭಾಗ, ಮಂಗಳಗಂಗೋತ್ರಿ
4. ಡಾ. ಇಸಾಮಯಿಲ್, ವೈದ್ಯರು, ಮಂಗಳಗಂಗೋತ್ರಿ
5. ಶ್ರೀ ಜೆ.ವೆಂಕಪ್ಪ, ಅಧ್ಯಾಪಕರು, ಅಸೈಗೋಳಿ
7 ಕು. ಶ್ಯಾಮಲಾ, ಅಧ್ಯಾಪಕರು, ಅಸೈಗೋಳಿ
7. ಶ್ರೀಮತಿ ಬೆನೆಡಿಕ್ಟ್ ಡಿ.ಸೋಜಾ, ಅಧ್ಯಾಪಕರು, ಅಸೈಗೋಳಿ

ಮಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ
ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗ – ಮಂಗಳಗಂಗೋತ್ರಿ ದ. ಕ.
ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನ

ದಿನಾಂಕ : 19–1–1990 ಸಮಯ : ಅಪರಾಹ್ನ ಗಂಟೆ 4–00 ರಿಂದ 4–30

ಸ್ಥಳ : ಮಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಕ್ರೀಡಾಗಂಣದಲ್ಲಿ

ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

1. ಲಗೋರಿ (ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಂದ)
2. ಚುಟ್ಟೆದೊಣ್ಣೆ
3. ಚಿಲೆಚೆಂಡು

ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

ಸ್ಥಳ: ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗದ ಉಪನ್ಯಾಸ ಕೊಠಡಿಗಳು

ಸಮಯ : 4.30 ರಿಂದ 5ರವರೆಗೆ

1.	ಚೆನ್ನೆಮಣೆ	: ಕಲಾವತಿ : ವಿದ್ಯಾವತಿ
2.	ಕವಡೆ ಆಟ	: ಸರ್ವಮಂಗಳಾ, ವಿಜಯಾ, ನಾಗರಾಜ ವೈದ್ಯ ಬಾಲಸುಬ್ರಹ್ಮಣ್ಯ
3.	ಚೌಕಾಬಾರ	: ವಿಶ್ವನಾಥ, ದೇವರಾಜ
4.	ಕಡ್ಡಿ ಆಟ	: ಸುಜಾತಾ, ನಿರ್ಮಲಾ
5.	ಆನೆ	: ಲಿಂಗಮೂರ್ತಿ, ಗಜೇಂದ್ರಪ್ಪ
6.	ದಿಂಬಾಟ	: ವೀಣಾ, ಸುಭದ್ರ, ಮಮತಾ, ಶಶಿಕಲಾ

ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

ಸ್ಥಳ : ಕನ್ನಡ ವಿಭಾಗದ ಎದುರಿನ ಚೌಕಾಂಗಣ : (ಸಮಯ : 5.00 ರಿಂದ 6.30 ರತನಕ)

1. ಗೋಣಿಚೀಲ ಓಟ : ಗಂಗಾಧರಪ್ಪ, ಗಣೇಶ, ವಿಶ್ವನಾಥ ದೇವರಾಜ, ಗಜೇಂದ್ರಪ್ಪ, ಆನಂದ
2. ವಿಕ್ಟರಿ : ಅರುಣ, ಅಜಿತ, ಗಂಗಾಧರಪ್ಪ, ವೀಣಾ, ಆನಂದ, ಪ್ರಕಾಶ, ವಿಶ್ವನಾಥ, ಗಣೇಶ, ನಿರ್ಮಲ, ಲಿಂಗಮೂರ್ತಿ
3. ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಓಟ : ವಿಶ್ವನಾಥ–ಗಣೇಶ, ಧನಂಜಯ–ದೇವರಾಜ ರಂಜಿತ್–ರಾಧಾಕೃಷ್ಣ ಕೆದಿಲಾಯ
4. ತಪ್ಪಂಗಾಯಿ : (ಕುಡುಬಿ ಸೇವಾ ಸಂಘದ ಸದಸ್ಯರಿಂದ
5. ತೆಂಗಿನ ಕಾಯಿ ಆಟಗಳು
6. ಪಲ್ಲಿಪತ್ತ್
7. ಗೇರು ಬೀಜದ ಆಟಗಳು
8. ಕೋಲಾಟ

ಆಕಾಡೆಮಿಯ ಪ್ರಕಟಣೆಗಳು

೧. **ಆರಂಭದೆತ್ತು ಐನೂರು**
(ಆಯ್ದ ಜನಪದ ಗೀತೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹ)

೨. **ಆನೆಬಂತೊಂದಾನೆ**
(ಆಯ್ದ ಶಿಶುಪ್ರಾಸಗಳ ಸಂಗ್ರಹ)

೩. **ಗಾದೆಗಳು**
(ಆಯ್ದ ಗಾದೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹ)

೪. **ಪಂಚಲೋಹದ ಕುದುರೆ**
(ಆಯ್ದ ಜನಪದ ಕಥೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹ)

೫. **ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದ ಮಹನೀಯರು**

೬. **ಜಾನಪದ ಗಂಗೋತ್ರಿ**
(ಅರ್ಧ ವಾರ್ಷಿಕ)

೭. **ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ**
(ಜಾನಪದವನ್ನು ಕುರಿತ ಅಧ್ಯಯನ ಲೇಖನಗಳು)